MyComputer 8 / 2005

AUGUST

MyCOMPUTER

Pe CD-uri: PESTE 100 FREEWARE

Aplicaţii Open Source ■ Programe shareware

Nr.8/2005/III
ISSN: 1583-9133

9.9 RON
99.000 LEI VECHI

PREZENTĂRI: Pistol-maus - Coolere pentru AMD 64 - Căşti USB cu sunet 5.1

Practic > Mesaje de eroare în Windows află de ce (ţi) se plânge PC-ul

2CD



Explozia Google



CE şi CUM căutăm pe Internet

Comunicarea, încotro?
Tendinţele mesageriei instantanee

OpenID
Paşaport de blogger

DreamWorks
Casa filmelor de vis

Şcoli pe web
Hiperlegătură spre învăţătură

Softimage XSI

Visopsys
Sistem de operare exotic

Formatele grafice
Lumea pixelilor

Aplicaţii Linux pentru laptop
Mesaje de eroare în Windows

TEST Opt surse de curent puse la grea încercare







Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

București: 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
Oradea: 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
Arad: 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
Iași: 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
Sibiu: 0269/21.01.12
Tg. Mureș: 0265/21.12.05
Timișoara: 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
Constanța: 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
Vaslui: 0235/31.49.70
Craiova: 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
Satu Mare: 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

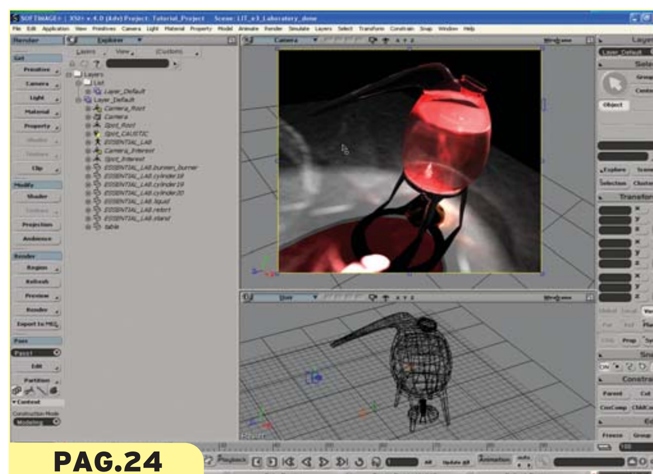


CUPRINS

PAG. 72



PAG. 16



PAG.24



PAG. 42



My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

CD 1

FREEWARE
Advanced Browser
Advanced WindowsCare
AKVIS Retoucher
AutoPatcher XP June 2005
Clicktionary
dBworx Viewer
DivX Helium Codec Alpha Build 1612
Easy Biorhythm Calculator
IconXpert
mplayer win32 cvs20050515
MyWiFiZone
Band Name Generator v.1.0
Clean MemXP v.6.0
DivX Player (cu DivX Codec) v.6.0
Drive tray Manipulator v.1.0
Google Sitemaps v.1.0
IconLab v.1.0
Microsoft RAW Image Thumbnailer Viewer v.1.0
Microsoft Systems Management Server2003 SDK v.3.0
MySafe v.1.0
Peanuts v.1.0
Platform Studio v.3.0
Rampage Media Organizer v.1.2.0
RemShutdown v.1.0
Shareaza v.2.1.2.0
Nero CD-DVD Speed v.4.00
Zone Alarm update v.55.094.000
QuickZip v.4.60.007Beta
BeeNut v.2.016beta
ALZip v.6.03beta
Java Virtual Machine v.1.5.0.04
jre v1.5.0.04
Zero Footprint Crypt v.4.03.04
InsideCAT v.3.05LE
Nullsoft Install System v.2.07
TimeLeft v.3.07
PHP v.5.1.0beta1
Microsoft .NET Framework v.2.0beta2
nLite 1.0beta4
DVD Identifier v.4.0.1
Gaim v.1.3.1
MaiLandeR v.1.1
Media Commander v.1.5.0.1
Opera v.8.0.1
TKexe Kalender v.1.0.4.1
Vampeer v.2.1
DVDBuilder v.2.1 Build4
Akti Album v.1.1 Build8
StudioLine Photo Basic v.2.10
MSN Search Toolbar cu Windows Desktop Search v.2.0.5.1082
ObjectDock v.1.11
FastStone Image Viewer v.2.12
Encrypted FTP v.3.3.0.140
Primedius WebTunnel v.6.19
NetServer 0.1beta5
Miranda IM v.0.4.0.1Build30
Azureus v2.3.0.2
Theme Manager v.2.2
FFDShow MPEG-4 Video Decoder v.20050619
Mediabee Family Dashboard v.1.24
GermanyX Transcoder v.2.20.2691
Beta 5a
EditPadLite v5.4.3
Eudora for Windows v.6.2.3
Foobar2000 v.0.8.3
ThunderStore v.0.3
wings v0.98.31
Fresh Download v.7.32
IDEA! Free Edition v.2.1.4.33
Everest Home v.2.01.359b
Blender for Windows v.2.37
Foxit PDF Reader 1.3BetaBuild0617
eCover v.1.0.4
inStep v.1.4
SimpleDesktop v.2.4
SyncBack v.3.2.8.400
Real Alternative v.1.41
eMule v0.46a
BitWise Chat v.1.0.5
dBworx v.3.5
FireTune v.1.0.5
SimpleIM Client v.2.5
SIW v.1.50 Build 580
Zoom Player Standard v.4.50RC2
Skype v.1.3.0.51
DeskTask v.0.56beta
Abyss WebServer X1 for Windows v.2.0.6
Copernic Desktop Search v.1.6
Jetico Personal Firewall v.1.0.1.60
PC Wizard v.2005.1.65
ClrMamePro v.3.66c
VirtualDub v.1.6.7
The GodFather v.0.70beta3
MySQL for Windows 5.0.7beta
Free Download Manager v.1.8
XP Optimisation Project v.0.1.0.8
Codec for Windows 98-Me v.7.8k
Codec for Windows NT-2000-2003-XP v.7.8k
VisualCron v.2.0.9
Centrino Hardware Control v.1.9 b02
Wavigo v.0.9.0.6.b

My Prezentăm
USB fara fir

DRIVER
ATI CATALYST v.5.6

UPDATE
F-Prot
NAV 2005 Update
BitDefender Standard Edition v.7.x Update

CD 2

OPEN-SOURCE
CrystalClear
KOffice 1.4.0
krusader v1.60.0
Gaim 1.3.1
k3b-0.12.1
fluxbox v0.9.13
VLC 0.8.2
AmaroK 1.3-beta2
wings v0.98.31
d4x v2.5
Abiword 2.2.8

SHAREWARE
DesktopX v3.0
eDocOne v.2.0
Grab Text v.4.0
IRCAS Alarm v.2.64.0.0
Photo Recovery Professional v.3.0
Spyfighter Cleaner Pro v.3.0
CATraxx v.6.22.01
WebDrive v.6.08
Adorage for Movie Maker v.1
Droppix Recorder v.1.5.1
Easy CD-DA Extractor v.8.2.1
Perfect Screen Ruler v.1.1
XSI Foundation v4.2
PicaJet FX v.2.4
VIDEOzilla v.1.4
Internet Neighborhood Pro v.5.50
123 Flash Chat Server v.4.6
123 Video Converter v.3.0.5.6
Protector of Health v.2.6
Text to Speech Maker v.1.1.6

VIDEO
Topul Filmelor august 2005

SPECIAL
700 Fonturi





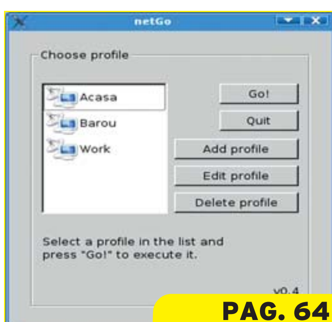














Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - mircea@myc.ro

Redactor-Şef Adjunct:
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro

Redactori Internet:
LAURENŢIU BANCU - laurentiu@myc.ro
BOGDAN BELE - bogdan@myc.ro

Redactori Grafică:
REMUS ZOICA - remus@myc.ro
EMANUEL GLIŢIA - emanuel@myc.ro

Redactori Hardware:
DOREL PUCHIANU jr. - dorel@myc.ro
GABRIEL GRECU - gabriel@myc.ro
CIPRIAN TRIPON - ciprian@myc.ro

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA
CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1,
Oradea, 410094, jud.Bihor;
tel.: 0259.441.523, fax: 0259.441.526;
E-mail: **contact@myc.ro**; Sit: **www.MyC.ro**
Producţie: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
Producţie CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
Tel.:0359-401.221
EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
ISSN: 1583-9133
Ediţia s-a închis la data de 09.07.2005

Director Executiv: Alexandrina Peter
(executiv@mediacontact.ro)
PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:
Director Marketing: Răzvan Beltechi, tel. 0788-507.285
(r.beltechi@mediacontact.ro)
Coordonator: Angela Puskas, tel. 0788-176.716
(angela.puskas@mediacontact.ro)
Evenimente/BTL: Sînziana Dem, tel. 0788-343.942
(s.dem@mediacontact.ro)
DEPARTAMENT STUDIUL PIEŢEI:
Ioana Andreea Pop, tel. 0788-344.494
DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan, tel.
0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)
Expediţii: Paul Mork
DISTRIBUŢIE: S.C. MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE S.R.L. -
tel. 0359-401.086
Director Distrib. convenţională: Dorin Onica, tel.0788.343.943
Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop
Director Distrib. neconvenţională: Horia Noje -
vanzari@mediacontact.ro
Director Distrib. în reţeaua şcolară: Cristian Reştea -
distributie@mediacontact.ro
CONTABILITATE: Director economic: Oana Noje
(financiar@mediacontact.ro); Contabil-şef: Adina Borz
JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)
RECLAMAŢII: reclamatii@mediacontact.ro

GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea şi editează următoarele publicaţii: MyCOMPUTER, MyLINUX, MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT, ANDREI, STAR KIDS, NOROCEII, BLANCA, CD VIDEO, GAMA, ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.
PREŞEDINTE: Dorel Puchianu
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.


Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

Vara /calculatoare:

@casă, @munte & @mare...

Poate că vei citi aceste rânduri în timp ce te bronzezi pe litoral, sau - chiar mai comod - la umbra unui copac ce poartă nobilul rol de a contribui la peisajul estival al minunaţilor noştri munţi. În aceste cazuri, profit de prilej şi îţi urez o vacanţă de vară excelentă, în continuare!

Ar fi posibil chiar să te numeri printre acei maniaci nedespărţiţi de laptopul lor (bine ai venit în club! ;-), care îşi târăsc până şi în concediu indispensabila extensie personală - zic asta deoarece "calculator personal" e un termen uzat moral(mente), pentru adevăraţii utilizatori mobili. Dacă te regăseşti în această categorie, îţi vei permite să te bucuri din plin nu doar de vacanţă şi de revista pe care o ţii acum în mână, ci şi de conţinutul CD-urilor.

Dar staaiii aşa! Nu te-am uitat nici dacă citeşti aceste rânduri la... "umbra" tavanului din biroul tău de la serviciu sau de acasă! Avantajul, în aceste ultime situaţii, este că vei putea să testezi pe viu - pardon, pe calculator... - toate noutăţile pe care ţi le oferim în acest număr al revistei.

Află mai multe despre Căutarea pe Internet şi despre Explozia Google, securizează-ţi datele cu ajutorul steganografiei. Mai mult decât atât, îţi dezvăluim secretele celor mai cunoscute formate pentru fişierele de imagini şi fotografii.

Publică-ţi impresiile de vacanţă pe jurnale online, cu ajutorul noului OpenID. Îţi poţi răsfăţa procesorul AMD pe 64 de biţi cu cele mai noi soluţii de răcire. Dacă deja te-ai întors din concediu, intră-ţi în pielea de regizor, pentru că îţi arătăm cum poţi edita cel mai simplu filmuleţele pe care tocmai le-ai capturat, cu o uşoară nostalgie (dar şi cu ajutorul unei interfeţe adecvate ;-) de pe camera video...

Multe alte subiecte din revistă şi sutele de aplicaţii software de pe cele 2 CD-uri aşteaptă să îţi facă vara - pardon, viaţa! - "My" uşoară.

Orice calculatorist care nu pleacă vara asta în concediu se poate consola cu clişee de tipul "nicăieri nu-i ca acasă". Iar dacă "toţi ceilalţi" colegi sunt în vacanţă - sau cel puţin, aşa pare - nu uita că firma la care lucrezi nu-i (decât "un fel de") casă, iar în loc de birou, tot mai bună-i o masă (cu atât mai mult, dacă se află pe vreo terasă!). Hmmm... ştii ce te rog? Urează-mi să pun sfaturile în aplicare chiar acum, pe principiul puterii exemplului.

În schimb, eu şi colegii mei îţi urăm o vară MyCOMPUTERizată!

Mircea@myc.ro

Eu AM tot ce e:
- mai frumos,
- mai stabil,
- mai bun.
Citesc:



Cartea lunii de la Editura Niculescu

Instrumente Linux. Soluţii practice pentru Open Source Software

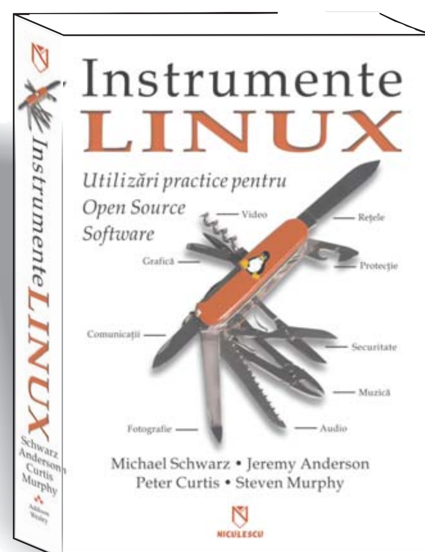
Autori: Michael SCHWARZ, Jeremy ANDERSON, Peter CURTIS, Steven MURPHY, Jose NAZARIO

Plecând de la ideea că sistemul Linux reprezintă echivalentul software al unei truse de scule bine echipate, autorii volumului de faţă îşi propun să ofere utilizatorilor care au depăşit stadiul de începător soluţii şi proiecte viabile de programare, adaptate necesităţilor actuale din diverse domenii - pornind de la cele de tip business şi ajungând la petrecerea timpului liber.

Recunoscut deja pentru capacităţile sale în materie de securitate şi de stabilitate, Linux se descoperă astfel utilizatorului şi prin aplicaţiile sale utilitare drept o alternativă de încredere pentru: configurarea reţelelor, crearea şi întreţinerea unui webmail, utilizarea computerului de la distanţă, integrarea de dispozitive multimedia, prelucrarea şi editarea de imagine, muzică şi film.

Depăşind nivelul manualului tradiţional, "condimentată" cu mult umor şi demontând multe clişee - în maniera specifică comunităţii Open Source - lucrarea îi vizează în special pe cei care au instalat sistemul şi care se întreabă oarecum retoric în acest moment: "Şi-acum ce fac?".

Contact: www.niculescu.ro



ÎNTREBARE: În ce an a apărut primul sistem de operare LINUX?

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, şi în această lună, la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni la publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC8/2005): **Primul sistem de operare LINUX a apărut în anul: ____________.**

MyCâştigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr. 8 / 2005

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?
____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?
____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat
____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl **www.myc.ro**:
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ____________
Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____
Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ____ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: __/__/___
E-mail ________ Nr. membrilor familiei: _____ Venit/lună ________
Studii ____________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ____________

* MyCOMPUTER MyLINUX MyHARDWARE PC Games CD

CONCURS MyC 8/2005: Office eXPress - pachet de birotică în limba română

Numele şi prenumele: ____________

Adresa: ____________

Localitatea ________; cod ________ Vârsta: ___ ani

Pentru care dintre următoarele activităţi foloseşti cel mai frecvent computerul?

__ editarea textelor __ calcul tabelar __ editarea imaginilor





Office eXPress este un pachet de programe de birotică, localizat complet în limba română, compus din aplicaţii pentru editarea textului, calcul tabelar şi editarea imaginilor, precum şi organizarea mai eficientă a informaţiilor multimedia.

Editorul de text şi **aplicaţia de calcul tabelar** sunt compatibile cu documentele create în cele mai recente versiuni de MS-Word, respectiv Excel.

Editorul de imagini recunoaşte cele mai populare formate grafice la ora actuală (psd, pcd, bmp, gif, jpg, tga, tif, wmf, msp, pct, cal, clp,fax, ico, iff, msp, pcx, png). Ca bonus, pachetul include şi jocul de societate Mahjong.

Pentru a vă proteja împotriva pirateriei, instalarea pachetului de birotică solicită un cod de activare pe care îl puteţi obţine printr-un apel telefonic cu răspuns automat.

Preţ: 350 RON; Contact:
office@softwaredistribution.ro

MyCâştigă! Software Distribution SRL şi revista MyCOMPUTER îţi oferă şansa de a câştiga în această lună un pachet de birotică în limba română Office eXPress. Trebuie doar să completezi talonul alăturat şi să îl trimiţi la redacţie, după ce ai răspuns la întrebare. Îţi urăm mult succes!

O nouă viziune de afaceri la GECAD Group



La un an după ce a anunţat schimbarea strategiei de afaceri, Grupul GECAD anunţă public primele rezultate ale acestei noi viziuni: extinderea poziţiei sale pe piaţa locală şi internaţională prin intermediul celor 5 companii independente pe care le înglobează.

În mai 2004, GECAD şi-a făcut publică hotărârea de a se transforma dintr-o companie într-un grup de firme, fiecare cu propria sa direcţie de business. În 2005, Grupul încorporează 5 companii, dintre care patru cu activitate în piaţă:

- AXIGEN dezvoltă un server de e-mail controlabil, rapid şi sigur.
- Cvantage furnizează servicii de tip contact center.
- ePayment oferă soluţii de tip eCommerce şi plăţi online.
- GECAD NET dezvoltă servicii şi tehnologii de securitate IT sub noua marcă Sentinet.

GECAD Software are rol de suport pentru toate celelalte companii şi de consolidare a Grupului. Ea nu activează în piaţă iar clienţii săi sunt cele patru companii membre ale Grupului GECAD.

Pentru a susţine extinderea companiilor membre, GECAD şi-a mutat sediul într-un nou centru de business. Astfel, spaţiul ocupat de toate companiile Grupului GECAD se ridică la 2200 mp iar investiţia totală pentru amenajarea acestuia s-a ridicat la peste 200.000 euro.

"Vom investi masiv în următorii ani în toate aceste direcţii de business pentru a dovedi că GECAD este unul dintre cele mai inovatoare grupuri tehnologice din lume", declară Radu Georgescu, preşedinte al Grupului GECAD. ■



Noi filme pe Google

Google, unul dintre cele mai populare motoare de căutare, a lansat recent un serviciu pentru vizualizarea online a secvenţelor video. La adresa http://video.google.com/ poţi căuta în baza de date a companiei secvenţe video şi le poţi vizualiza online. Utilizatorii care au folosit acest serviciu au descoperit adrese care permit vizualizarea filmelor lansate de curând în cinematografe. O copie a filmelor "The Matrix Revolutions" şi "Family Guy" putea fi redată oricărei persoane, încălcând astfel drepturile de autor. Reprezentanţii companiei nu pot controla şi verifica drepturile de autor ale tuturor secvenţelor video disponibile online şi nu sunt răspunzători pentru acţiunile ilegale. În ciuda acestui fapt au înlăturat posibilitatea de vizualizare a filmelor menţionate mai sus. ■

Gaură de securitate în software-ul produs de Adobe

Popularul program Adobe Reader poate fi utilizat pentru a prelua controlul sistemului pe care a fost instalat. Reprezentanţii companiei Adobe au declarat că doar versiunile 5.0.9 şi 5.0.10 care rulează pe sistemul de operare Unix sunt afectate de problemă. Un hacker poate profita de gaura de securitate trimiţând mesaje de e-mail cu documente PDF modificate. Compania a publicat pe situl oficial un patch care rezolvă problema. Ea a fost descoperită de compania de securitate IDefense. ■



Go Open!, un serial open source

Mark Shuttleworth, cel care ne-a oferit pe tavă Ubuntu/Kubuntu ne oferă acum şi un serial open-source de 13 episoade a câte 30 de minute fiecare. Serialul se numeşte Go Open şi poate fi copiat gratuit de pe Internet:

http://www.legaltorrents.com/bit/go-open-vol-1.torrent

http://www.legaltorrents.com/bit/go-open-vol-2.torrent

Ni se oferă interviuri cu Richard Stallman, Lawrence Lessig, Jon 'maddog' Hall şi Bruce Perens şi se discută implicaţiile open-source-ului în şcoli, firme şi alte medii.

De exemplu, în primul episod se vorbeşte despre cum s-a folosit Linux la realizarea unor filme precum The Last Samurai, Too Fast Too Furious, Little Stuart sau Shrek 2. Se vorbeşte despre Quake şi codul sursă al jocului şi programe open-source precum Firefox.

Al doilea episod este puţin cam slab dar în al treilea putem urmări un interviu cu Mark Shuttleworth şi un reportaj despre Freedom Toaster. Putem afla cum s-a format fundaţia Apache şi ce ne oferă nou OpenOffice. ■

Războiul brevetelor în UE s-a încheiat

După ce dezvoltatorii de software open-source au tremurat câteva luni din cauza iminenţei adoptării brevetelor software în Europa, decizia a fost luată în sfârşit. Un covârşitor număr de 648 de vorturi a fost întregistrat împotriva adoptării acestui proiect de lege, 14 voturi au fost pentru iar 18 persoane s-au abţinut. European Patent Convention a specificat în 1973 că software-ul trebuie exclus din acordarea brevetelor. Totuşi, EPO (European Patent Office) a acordat în ultimii ani nu mai puţin de 30.000 de brevete software diferitelor firme. Cam atât despre încălcarea flagrantă a unor reguli. ■



Bară de unelte pentru Firefox dezvoltată de Google



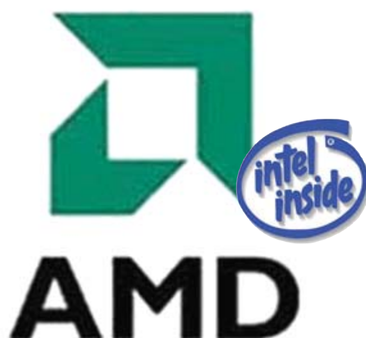
Noua bară de unelte dezvoltată pentru browserul Web Mozilla Firefox conţine aproape toate facilităţile care au fost implementate şi pentru Internet Explorer. Ea poate fi descărcată de la adresa http://toolbar.google.com/. Două facilităţi au fost înlăturate pentru că browser-ul le încorporează deja: pop-up blocker-ul şi căutarea după nume a siturilor. Printre facilităţile oferite se numără: comanda auto-fill care va completa automat caracteristicile utilizatorului, un translator şi un motor de verificare a erorilor apărute la scriere. ■

Felicitările virtuale pot ascunde troieni

Conform studiilor efectuate de compania Sophos, noua ameninţare a persoanelor care îşi verifică mesajele e-mail se ascunde în felicitările virtuale. "Ai primit o felicitare virtuală" este un titlu de mesaj obişnuit pe care îl primeşti de la o cunoştinţă. Dacă el vine de la o adresă necunoscută, este indicat să eviţi citirea lui. Troianul, denumit Clsldr-D se instalează în sistem şi adună informaţii personale, alături de caracteristicile cărţilor de credit folosite online. Datorită faptului că mesajul de e-mail nu conţine nici un fişier infectat care trebuie descărcat, multe persoane îl citesc. El trimite utilizatorul la o adresă web, care este suficient a fi vizualizată pentru a infecta sistemul. Pentru a vedea exact cum arată un mesaj, vizitează adresa www.sophos.com/virusinfo/ articles/postcards.html. ■

AMD intentează proces companiei Intel

După a cum a fost raportat pe GrokLaw, AMD a intentat un proces anitrust împotriva Intel. AMD afirmă în comunicatul său de presă că acest proces se referă la "...felul în care Intel şi-a menţinut în mod ilegal monopolul pe piaţa procesoarelor x86, constrângând clienţii în a nu cumpăra produse AMD." Acesta identifică 38 de companii care au fost victime ale acestor constrângeri Intel - incluzând producători mari de calculatoare, system-builders mai mici, distribuitori şi comercianţi, prin şapte tipuri de ilegalitate pe trei continente". ■



Pionier în pen-computing afirmă că Microsoft a conspirat în a-i "ucide" compania

Jerrold Kaplan, fondatorul Go Computer, afirmă că are dovezi că Microsoft a pornit să strivească compania sa şi a intentat un proces antitrust. Inventatorul unuia dintre precursoarele dispozitivelor handheld - un sistem de operare care permitea utilizatorilor să scrie folosind un pen în loc de o tastatură, suspectase de mult timp Microsoft Corp. de a-i strivi afacerea. Dovezile au ieşit la iveală în timpul unui proces intentat în Minnesota, indicând că preşedintele Microsoft, Bill Gates, a încercat la începutul anilor '90 să descurajeze alte companii de la a face afaceri cu compania de pornire a lui Kaplan, Go Computer Inc. "Cred că am clarificat că vedem o investiţie Intel în Go ca şi o mişcare anti-Microsoft. Vă cer să nu faceţi nici o investiţie în Go.", scrie Gates lui Andy Grove, Intel CEO, conform unei copii a procesului, obţinută de The Associated Press. ■



AMD Sempron îmbăţişează 64 de biţi

Compania AMD a început să distribuie procesoare Semporn pe 64 biţi pentru a acompania lansarea procesoarelor Celeron D pe 64 de biţi de la începutul lunii iulie. Peste noapte, cinci cipuri Sempron au fost adăugate listei oficiale de preţuri a companiei AMD: 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ şi 3300+. Procesoarele Sempron pe 64 de biţi sunt mai scumpe decât cele pe 32 de biţi cu 3 până la 6 USD. Procesoarele pe 64 de biţi 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ şi 3300+ costă 74, 83, 98, 113 şi respectiv 140 USD. Preţurile sunt valabile pentru o cantitate minimă de 1000 de cipuri.■

NVIDIA pregăteşte noi procesoare grafice GeForce 7

Corporaţia NVIDIA s-ar putea să pregătească o nouă serie de procesoare GeForce 7 după lansarea puternicului procesor grafic GeForce 7800 GTX, pentru că noul driver neoficial de la NVIDIA se numeşte G72, ce poate da naştere unui nou membru GeForce 7 mult mai ieftin. Procesorul grafic NVIDIA GeForce 7800 GTX integrează 24 de conducte pixel, opt conducte vertex şi conţine mai mult de 300 de milioane de tranzistori. Prin contrast, procesorul grafic de top - GeForce 6800 Ultra - conţine 220 de milioane de tranzistori, 16 conducte pixel şi 6 procesoare vertex. NVIDIA a afirmat că noul procesor grafic este mai rapid cu 50% decât cipul grafic 6800 Ultra. Versiunea mică şi de mijloc a arhitecturii GeForce 7 - va conţine 12 sau 16 conducte pixel, 5 sau 6 procesoare vertex - şi va oferi o performanţă similară cu a procesoarelor de top ale seriei GeForce 6, care va afecta cu siguranţă vânzările plăcilor video din seria 6800. ■

Maxtor livrează hard discuri Atlas cu interfaţă SAS

Compania Maxtor a anunţat că a început livrarea hard discurilor de tip Atlas, (acest model fiind şi cel mai rapid din clasa de hard discuri de la Maxtor) dotate cu ultima tehnologie de interfaţă, Serial Attached SCSI (SAS).

Interfaţa SAS permite discurilor de tip SAS şi SATA să fie configurate în aceeaşi incintă, lăsând mână liberă posesorului să configureze şi să testeze performanţa acestora.

Cu un transfer de până la 3.0Gb/s, interfaţa SAS aduce cele mai bune facilităţi disponibile la ora actuală: dual ports; multi-initiator capability; conectivitate point-to-point; lăţime de bandă scalabilă.

Discurile de tip SAS au fost proiectate să ruleze cele mai solicitante aplicaţii, în timp ce SATA sunt mai potrivite pentru aplicaţiile mai puţin solicitante, cum ar fi aplicaţiile business mici şi mari. ■

AMD va micşora luna aceasta preţurile procesoarelor Sempron

Compania AMD şi-a informat distribuitorii că intenţionează să micşoreze preţul cipului său low-end Sempron în această lună, Sempron 2500+ urmând să aibă astfel un preţ mai mic cu 7 dolari. Tot AMD a anunţat lansarea unui nou procesor dual-core Athlon 64 X2 pe data de 1 august. Preţul acestuia va fi în jurul sumei de 345 de dolari.

Acest lucru se întâmplă exact în momentul în care Intel doreşte să reducă preţurile procesoarelor Celeron D cu până la 13%. În acest fel, în momentul în care AMD va scădea preţurile la Sempron, acestea vor fi cu până la 10 dolari mai ieftine decât procesoarele Celeron ale celor de la Intel. ■

ATI All-In-Wonder X800 XL

ATI a lansat All-In-Wonder X800 XL cu DVB-T (semnal digital) combinată cu aceste caracteristici:

- Interfaţă PCI-E
- Procesor grafic 400MHz
- 256MB GDDR3, 490MHz, 256-biţi
- 16 conducte pixel şi 6 vertex
- Placa ocupă un singur slot

Varianta pentru USA suportă 125 de canale, în timp ce varianta Europeană suportă tot atâtea canale pe interfaţa DVB-T şi SCART. Dintre caracteristicile comune, placa integrează un tuner FM, TV şi FM-On-Demand. Placa integrează ieşirile DVI/VGA împreună cu intrarea antenei TV. Pachetul include şi o telecomadă Wonder Plus care este compatibilă de asemenea şi cu plăcile All-In-Wonder începând cu RADEON 9600. All-In-Wonder X800 XL se va găsi de vânzare începând din această vară la preţul de 400 USD. ■

Protecţia jocurilor care rulează pe PSP a fost înlăturată

Protecţia introdusă pentru a bloca distribuirea ilegală a conţinutului dezvoltat pentru dispozitivul lansat de Sony, PSP (PlayStation Portable), a fost înlăturată. Datorită imposibilităţii de scriere a jocurilor pe discurile care sunt doar read-only încă nu s-a pus problema pirateriei. Problema este apariţia modulelor de memorie de o capacitate tot mai mare, pe care jocurile ar putea fi stocate. Până acum singurul dispozitiv pe care nu pot fi rulate copii ilegale ale jocurilor este Nintendo Gamecube.



Comportamentul utilizatorilor de Internet - influenţat de spyware şi viruşi

Ameninţarea crescândă reprezentată de spyware şi de viruşi care li se descarcă în calculator fără ştiinţa lor îi face pe tot mai mulţi utilizatori, printre altele, să nu mai deschidă fişierele ataşate mailurilor pe care le primesc.

Conform rezultatelor studiului "Pew Internet & Life Project", 9 din 10 utilizatori au făcut schimbări în comportamentul lor online, cu scopul de a evita programele nedorite. De exemplu, mai mult de 80% dintre cei 2000 de adulţi chestionaţi au spus că nu mai deschid ataşamente de al căror conţinut nu sunt 100% siguri.

Alte schimbări de comportament constau în renunţarea utilizatorilor la vizitarea paginilor web care ar putea conţine programe nedorite.



Unul din 4 a spus că nu mai descarcă fişiere audio sau video de pe reţelele peer-to-peer, şi aproape 1 din 5 a spus că şi-a schimbat browserul web, tocmai pentru a evita intruziunile. ■

Opera adăugă BitTorrent browserului său

Opera a lansat recent o versiune de test a browserului său, versiune care integrează popularul client BitTorrent. Acest lucru va permite utilizatorilor Opera să descarce fişiere prin respectiva tehnologie peer-to-peer.

Versiunea de test poate fi descărcată de pe serverele FTP ale companiei norvegiene, fiind disponibilă pentru Linux, Windows şi Mac OS X.

În mod normal, pentru a descărca fişiere de pe BitTorrent este necesar un client separat, dar această integrare transformă Opera în primul browser care integrează aşa ceva în propria interfaţă.



Tehnologia BitTorrent s-a aflat în permanenţă în atenţia tuturor, ca urmare a unei serii de încercări ale autorităţilor şi deţinătorilor de drepturi de autor de a o trece în ilegalitate. FBI a închis în luna mai unul dintre cele mai mari situri de acest gen, acuzat că ar fi găzduit mai mult de 17000 de filme piratate. ■

ATI R520 va fi disponibil în al treilea trimestru

Se pare că pachetul de sub pomul de Crăciun va fi unul scump. ATI Technologies va începe livrarea de procesoare grafice de 90nm, R520, R530 şi RV515 la mijlocul trimestrului al treilea. De asemenea, ATI intenţionează să introducă cipul grafic lider R580 la începutul anului 2006.

Întârzierea cipului grafic ATI R520 a permis celor de la Nvidia să avanseze pe piaţă mai ales prin lansarea cipului G70 în luna iunie.

Lansarea cipului de 90nm va accelera migrarea de la AGP8X la PCI Express (PCIe).

Se aşteaptă ca segmentul PCIe să-şi treacă în cont jumătate din livrări la jumătatea acestui an. Cu toate acestea AGP8X ar trebui să domine acest segment de piaţă până la mijlocul anului 2006. ■





Carcasele Ninja și Sidewinder de la MGE

Cauţi o carcasă "mişto" pentru noul tău sistem de joc? Atunci ar trebui să iei în considerare una dintre soluţiile de la MGE. Condiţii excelente pentru degajarea căldurii, design modern, uşor de asamblat - acestea sunt câteva dintre atuurile carcaselor aflate în discuţie.

Compania producătoare a fost fondată în anul 1990 şi aceasta s-a focalizat, de la bun început, pe producţia de carcase. Astăzi MGE este angrenată în producţia de componente PC, carcase, surse de tensiune, coolere de procesor, şi sisteme de răcire pentru computere high-end.

Şi acum să aruncăm o privire mai detaliată, asupra fiecărei carcase în parte.

MGE Sidewinder

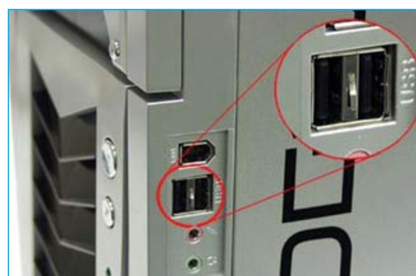
Această carcasă este comercializată în diferite culori, albastru, negru sau argintiu. Panoul din faţă are patru spaţii de andocare de 5,25 ţoli şi încă două de 3,5 ţoli. Aceste spaţii de andocare sunt acoperite de o uşă culisantă, ce dispune de o închizătoare cu magnet. Un lucru neplăcut la uşa culisantă este că aceasta nu se deschide suficient atunci când carcasa este în dreapta utilizatorului, acest lucru făcând dificilă scoaterea CD/DVD- ului din unitate. (imaginea 1)

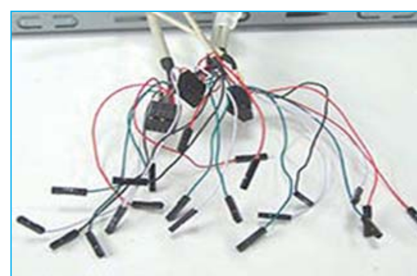
În partea de jos a panoului din faţă, în dreapta orificiilor de ventilare, se află indicatoarele de funcţionare şi de activitate pentru hard disc. Pe partea dreaptă a panoului frontal sunt conectoarele USB, căşti şi microfon, cât şi un port FireWire. Trebuie avut grijă când conectezi căştile sau USB-ul la arcul ce se află între conectoarele USB, deoarece acesta este destul de ascuţit. (imaginea 2)

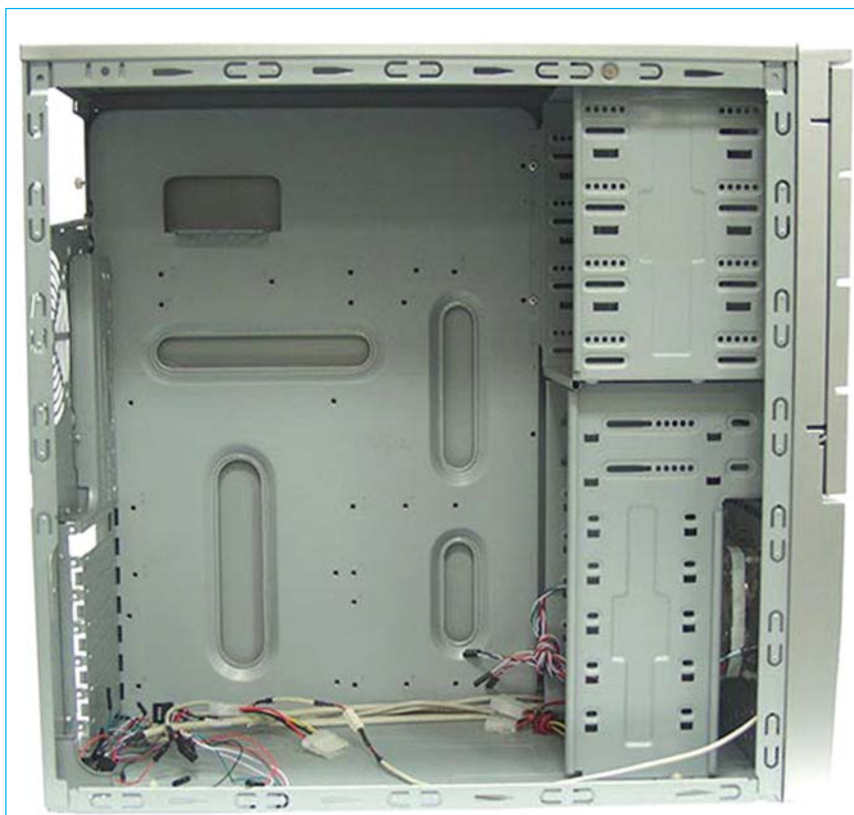
În imaginea 3 se pot observa conectoarele carcasei. (imaginea 3)

Panourile laterale sunt prinse de şasiu cu şuruburi, la fel ca şi panoul frontal. Pe panoul din partea stângă este un geam din plastic albăstrui. În spatele celor două orificii de ventilare se află ventilatoare de 80 mm din plastic translucid, prevăzute cu


Imaginea 1


Imaginea 2


Imaginea 3



Imaginea 5

LED-uri. Pe panoul lateral se mai găseşte şi un mâner pentru demontarea mai uşoară a acestuia. (imaginea 4)

Carcasa oferă patru spaţii interne de andocare de 5,25 ţoli, două de 3,5 ţoli pentru floppy şi patru docuri pentru hard discuri de 3,5 ţoli. Pe panoul din faţă, carcasa mai are un ventilator de 80 mm. Panoul pe care se montează placa de bază este unul fix. (imaginea 5)

Sidewinder (imaginea 6) este echipat cu o sursă de tensiune MGE LC-B400ATX cu o putere declarată de 400W. Sursa de tensiune are patru conectoare Molex pentru hard discuri şi unităţi optice, un conector mini pentru floppy şi un conector SATA. (imaginea 7)

MGE Ninja

Si această carcasă se livrează în diferite culori: negru, argintiu şi violet. Aceasta are patru locuri de andocare de 5,25 ţoli şi două locuri de andocare de 3,5 ţoli. Şi aici apare aceeaşi problemă - cu deschiderea uşiţei - ca şi la prima carcasă, dacă montăm unităţile optice în al doilea, al treilea şi al patrulea locaş. La această carcasă uşa culisantă are un orificiu care permite ejectarea CD/DVD- ului, ceea ce constituie un avantaj faţă de cealaltă carcasă. (imaginea 8)

Puţin mai jos de centrul panoului din faţă se află butonul de pornire. Conectoarele USB şi cele pentru căşti se află la baza acestui panou. (imaginea 9)



Imaginea 7



Imaginea 4



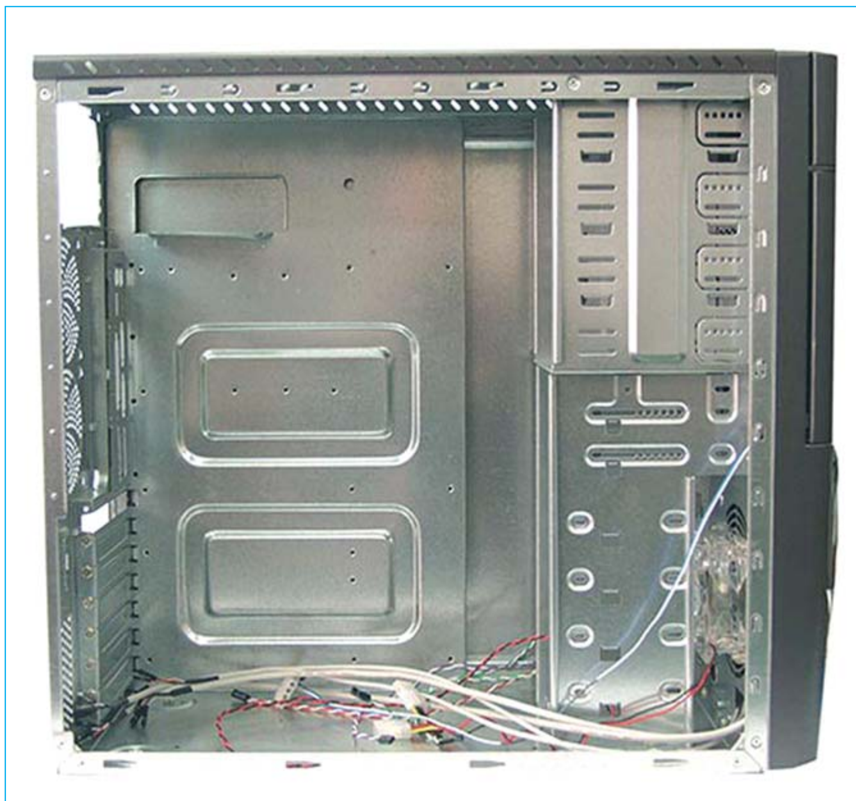
Imaginea 6



Imaginea 8



Imaginea 9



Imaginea 11

Panoul superior nu este demontabil. Panourile laterale se fixează cu şuruburi tip fluture şi trebuie culisate în spate pentru a putea fi extrase. La fel ca prima carcasă şi aceasta are o fereastră din plastic transparent în lateral. În centrul ferestrei se află montat un ventilator de 80 mm fabricat din plastic transparent, cu LED-uri. (imaginea 10)

Să aruncăm o privire în interiorul carcasei. Aici vom observa un ventilator de 80 mm din plastic translucid, pe panoul din faţă al şasiului, opus locurilor de andocare ale hard discurilor. În carcasă se pot monta patru unităţi de 5,25 ţoli, două de 3,5 ţoli şi patru hard discuri. Placa de bază se montează în şuruburi care se fixează pe panoul interior; acesta, la rândul său, este nituit de şasiu. (imaginea 11, 12)

Pe această carcasă (imaginea 13) am instalat o sursă de tensiune MGE LC-B450E cu puterea de 450W. Cablul de tensiune constă în patru conectoare Molex pentru hard discuri si unităţi optice, o mufă mini pentru floppy şi un conector pentru SATA. Acestea sunt cam scurte, conectorul SATA neputând ajunge până la docurile pentru hard disc. (imaginea 13, 14) În concluzie, pot să spun că mi-au plăcut ambele carcase oferite de către MGE, dar designul carcasei Ninja mi s-a părut mai exotic, faţă de Sidewinder - ce pare mai puţin ambiţios. ■



Imaginea 10



Imaginea 12



Imaginea 13



Imaginea 14

Contact: www.mgecompany.com
Preţ: cca. 55 USD

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro

Hard disc de buzunar de la Seagate



Unul sau doi GB de memorie flash nu îţi ajung? Atunci haide să aruncăm o privire la soluţia de 5GB de la Seagate.

Odată ce te-ai obişnuit cu unităţile portabile, e greu de imaginat că vei renunţa la ele. Sigur că poţi să trimiţi fişiere prin e-mail sau FTP, dar acest lucru nu e tocmai convenabil din diferite motive, cum ar fi: calculatorul să nu aibă conexiune la Internet şi chiar dacă are, transferul fişierelor foarte mari durează destul de mult, depinzând de lăţimea de bandă.

Unităţile de memorie pe USB au avut o evoluţie explozivă în ultimii doi ani. Avantajul acestora este că sunt foarte uşor de manipulat în comparaţie cu mediile optice. Un dezavantaj al unităţilor de capacitate mare este că nu sunt chiar ieftine. Seagate 5GB Pocket Hard Drive (#ST650211U-RK) vrea să demonstreze contrariul.

Unitatea este împachetată într-o cutie de plastic ce conţine documentaţia şi CD-ul cu software, după cum se poate observa şi în imaginea alăturată.





Dimensiunile acestuia sunt de aproximativ 2,75 ţoli diametru şi 0,75 ţoli grosime, iar greutatea lui este foarte mică. Spre deosebire de unităţile portabile cunoscute, cu memorie flash, Seagate Pocket Hard Drive foloseşte un microdrive de 3.600 rpm şi 2MB memorie tampon.

Cablul de transfer USB poate fi accesat rotind unitatea în sens orar. Lungimea acestuia este de 6,5 ţoli şi cu toate acestea s-ar putea să nu ajungă de la porturile USB din spatele calculatorului până în faţă.

Punerea în funcţiune a acestui Pocket Hard Drive a fost o treabă uşoară, deoarece Windows XP l-a instalat automat, imediat după conectare. Pentru a te bucura de viteza maximă a unităţii, calculatorul tău ar trebui să aibă interfaţă USB 2.0.

Performanţa

Specificaţiile sistemului:
NVIDIA nForce 4 SLI
AMD Athlon 64 3000+
2 x 512 DDR
HDD 160GB WD
NVIDIA 6600GT
Windows XP SP2

În primul test am transferat 705MB de fişiere MPG pe şi de pe Pocket Hard Drive. Am repetat acest test arhivând fişierul în volume de câte 14MB.

Performanţa la scriere este mai slabă decât cea la citire, aproximativ 5,5 MB/sec pentru fişiere mari şi 4,4MB/sec pentru fişiere mici. La performanţa de citire s-au înregistrat viteze de 7,1 MB/sec şi 7,2 MB/sec pentru fişiere mari.

Am comparat Seagate Pocket Hard Drive cu Kingston DT Elite (512MB) pentru a evalua performanţa unităţii Seagate faţă de unităţile flash. Am transferat trei fişiere de câte 47MB, 107MB şi 59MB, la fel ca şi în primul test, apoi le-am arhivat într-un singur fişier de 213MB pentru transferul de fişiere mari.



Nu este o surpriză că unitatea flash a fost mai rapidă decât microdrive-urile, dar când trecem la dezavantaje, costul flash-ului ne face să uităm că acesta este mai rapid.

În concluzie, putem spune că performanţa lui Seagate Pocket nu este formidabilă, dar având în vedere că nu este un flash, am putea spune că aceasta este mai mult decât decentă, mai ales prin prisma faptului că el costă aproximativ 122 de dolari. ■

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro



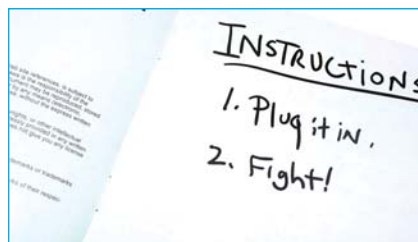
MÂINILE SUS! spune PistolMouse FPS

Crezi că eşti gamer? Dacă nu eşti sigur, ar trebui să te uiţi pe birou. Vezi cumva nişte mascote decorative, ceva cutii de energizante goale, sau periferice pentru jocuri? …acestea ar fi câteva din lucrurile care se găsesc pe biroul oricărui gamer.

Nenumărate ore, petrecute zburând cu avionul sau împuşcând inamicul, nu se pot compara cu ultima invenţie pentru împătimiţii jocurilor - PistolMouse FPS. Deci, eşti gata să împuşti câţiva băieţi răi - desigur, din "ăia" digitali. :-)))

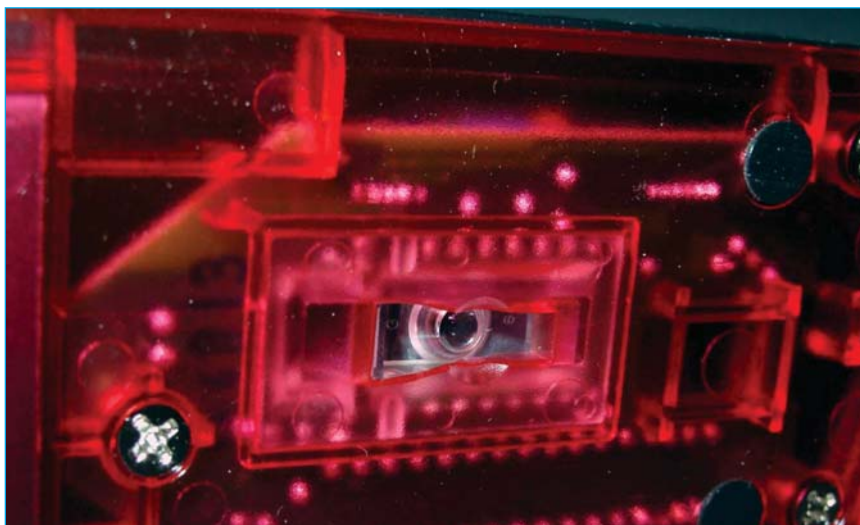
Specificaţii

- Procesarea imaginii: până la 3400 de cadre pe secundă;
- Rezoluţie: senzor de 800 dpi;
- Răspuns: 10,9 milisecunde;
- Windows 98/ME/2000/XP şi un port USB liber;
- Mac OS 10.0-10.3.3 şi un port USB liber;
- Garanţia producătorului: 1 an.



PistolMouse FPS, este un nume ce sugerează fără îndoială că avem de-a face cu un dispozitiv în formă de pistol care se poate conecta la un calculator, fiind conceput pentru jocurile FPS (First Person Shooters). PistolMouse este produs de compania MonsterGecko din Palo Alto. PistolMouse are două butoane, o rotiţă pentru derulare (scroll wheel) şi operează cu un senzor de 800dpi. Când ne uităm la PistolMouse FPS, ne aşteptăm să fie ceva unic. Oare mausul acesta în formă de pistol oferă gamerilor o experienţă diferită de joc?

Ca să găseşti un rost acestui PistolMouse depinde foarte mult de imaginaţia de gamer pe care o ai. Unora le poate fi de ajutor, ba chiar să le crească performanţa în jocuri, iar pe alţii s-ar putea să îi încurce. Oare în interiorul plasticului şi a învelişului cauciucat se află ceva care să merite aproximativ 40 de dolari?



Instalarea

A… în primul rând trebuie lămurit un lucru: nu ai nevoie de gloanţe!!!

Instalarea e mai mult sau mai puţin plug







and play. Am avut această impresie după ce am deschis manualul de utilizare şi am văzut următoarele instrucţiuni - (vezi imaginea plug and play).

După ce am introdus unitatea în portul USB şi am restartat calculatorul, PistolMouse a fost gata de "atac".

Echipamentele plug-and-play salvează utilizatorilor mult timp pe care îl pierdeau configurând softul necesar, dar acest lucru nu este scutit de dezavantaje. Multe dintre mausurile disponibile pe piaţa actuală vin împreună cu un software care îi permite utilizatorului să îşi personalizeze performanţa mausului.

Baza acestui maus este roşie şi este cuplată la un senzor optic ce emite o lumină roşie.

Butonul din partea stângă a unui maus obişnuit folosit pentru a trage în inamici este acum trăgaciul, butonul din partea dreaptă este acum sub trăgaci (în zona degetului mijlociu), iar cel pentru derulare este situat lateral deasupra mânerului.

Mânuirea PistolMouse-ului este confortabilă, dispozitivul "îţi vine ca o mănuşă", datorită mânerului fabricat din benzi de gel cauciucat, prezente pe ambele părţi ale mânerului, acestea putând fi îndepărtate în cazul în care mâna utilizatorului este mai mică.

Performanţa

Prima impresie pe care o are oricine atunci când foloseşte noul maus este sensibilitatea mare pe care o are. PistolMouse are o rezoluţie de 800dpi; în timpul utilizării mi s-a părut că este un pic prea rapid şi am redus puţin sensibilitatea. Ca să mişti cursorul împrejur cu PistolMouse este destul de intuitiv, dar în acelaşi timp şi diferit faţă de mausul obişnuit.

Deoarece senzorul optic este situat în partea frontală a bazei, poţi să mişti uşor cursorul de la dreapta la stânga. Pe de altă parte, deoarece ai toate degetele ocupate pe PistolMouse, trebuie să mişti toată mâna doar pentru a obţine o mişcare verticală.

Pe lângă mişcarea cursorului, a trebuit să mă obişnuiesc cu sensibilitatea butoanelor.

Butonul principal (trăgaciul) necesită o strângere destul de puternică ca să acţioneze. Al doilea buton, pe care la prima vedere nici nu l-am observat (deoarece se "amestecă" bine în imaginea generală a mausului). Se poate spune că este puţin cam dificil de acţionat (probabil pentru a nu fi apăsat accidental).

Ultimul buton este rotiţa pentru derulare, poziţionată chiar deasupra mânerului. Designul ambidextru este o alegere inspirată, având în vedere că acoperă cu succes preferinţele tuturor cyber-pistolarilor.

În afara exteriorului atractiv şi elegant al lui PistolMouse FPS se ascunde oare o experienţă de joc mai bună decât cu mausul obişnuit? Nu chiar! Sincer să fiu, cam totul se rezumă la înfăţişare. Nu trebuie înţeles greşit, a fost comfortabil la folosire şi-a făcut treaba bine, dar gamerii serioşi ar face mai bine să economisească banii pentru un maus de înaltă calitate, sau efectiv să caute un maus la acelaşi preţ.

Totuşi dacă există persoane ce se pot lipsi de 40$, PistolMouse FPS ar fi o alegere interesantă, mai ales prin prisma faptului că aduce ceva nou în domeniul perifericelor.

Dacă ar trebui să ii dau o notă acestui PistolMouse FPS, aceasta ar fi şase (într-o scală de la unu la zece). ■

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro





ASUS S-presso Deluxe

O dată cu sosirea mini-PCului, s-a născut o nouă industrie. Mini-PCul de azi a adus noi "gusturi" şi o varietate de facilităţi. ASUS s-a stabilit bine în vârful topului producătorilor de mini-PC-uri, cu modelul S-press Deluxe (S1-P111) mini-barebone PC.

Principalul punct al lui ASUS S-presso Deluxe este opţiunea InstantON, care permite utilizatorului să pornească unitatea în câteva secunde şi să poată accesa fişiere în format MP3, CD-uri cu muzică, TV, radio, DVD-uri s.a.m.d. Este clar că ASUS a dorit să livreze ceva diferit, şi după cum se poate observa, S-presso Deluxe nu s-a născut dintr-o matriţă "tipică" de mini-PC.

Cu scopul de a fi un sistem inovativ, S-presso Deluxe are o grămadă de facilităţi care să îl ajute să se ridice la un nivel înalt.

Când am deschis pachetul, am găsit o colecţie completă de manuale pentru hardware, software şi alte documentaţii. Pachetul includea şi o serie de CD-uri de instalare, cum ar fi de exemplu software-ul pentru InstantON, InterVideo's Home Theater 2, un disc cu drivere şi o telecomandă ce include şi baterii. Este inclus şi un cooler de procesor pentru Pentium 4, care are şi rol de ventilator pentru carcasă.

După cum se vede, ASUS a dotat S-presso Deluxe cu multe accesorii care ar bucura orice utilizator.

Şi acum să aruncăm o privire mai atentă asupra unităţii ASUS S-presso Deluxe.

Designul exterior a fost conceput în aşa fel încât să atragă ochiul cumpărătorului.

Carcasa exterioară este de culoare albastru-închis şi are un mâner în partea superioară pentru a putea fi purtat mai uşor. S-presso Deluxe are o înfăţişare modernă, cu toate că întreaga carcasă lasă o uşoară impresie de lucru ieftin. Partea din faţă a carcasei are un panou tactil ce permite accesarea facilităţilor InstantON. Singurele butoane sunt cele de pornire şi cel de ejectare a CD/DVD-ului.

S-presso Deluxe vine echipat cu un cititor de card 7 în 1, integrat în partea din stânga-faţă a carcasei. În partea inferioară a panoului se află un port pentru microfon, căşti şi două porturi USB. Acest lucru oferă accesibilitate când încercăm să conectăm camera digitală, camera video, MP3 playerul sau orice alte accesorii.

Partea din spate al lui S-presso Deluxe are încă 4 porturi USB 2.0, intrare, ieşire audio şi port pentru microfon împreună cu ieşirea SPDIF optică. Unitatea suportă maus şi tastatură PS/2, are port paralel şi





Specificaţiile mini-PCului the S-presso Deluxe

Dimensiunile carcasei (în ţoli): 9,5 lăţime x 7,1 înălţime x 13 lungime;
Placă de bază: P4P8T;
Suport procesor: 478;
Cipset North Bridge: Intel 865G;
Cipset South Bridge: ICH 5;
Interfaţă IDE: ATA100;
S-ATA: DA;
Sloturi de expansiune: AGP x 1, PCI x 1;
Cipset grafic: Intel Extreme Graphics Integrated;
Audio: 6 canale;
Panou frontal: 2xUSB 2.0 ;
Microfon/căşti:1/1;
Spaţii de andocare: 5.25"/3.5"/Slim: 1/1/0;
S/PDIF: ieşire optică;
Panoul din spate: 4xUSB 2.0;
Port paralel: 1;
VGA: D-SUB x 1;
Reţea: DA;
Cititor card de memorie: 7 în 1;
Sursă: 220W;
Facilităţi cheie:
Tool-less Design (nu necesită unelte pentru demontare);
ASUS Instant On;
ASUS Home Theater;
LED Touch Panel (panou tactil LEDuri);
Remote Control (telecomandă);
TV Tuner Card (fără card).

mufă VGA.

Totalizând aceste lucruri, putem spune că S-presso este un calculator interesant mai ales datorită panoului tactil iluminat care a fost prelucrat cu multă atenţie la detalii. La capitolul silenţiozitate, S-presso Deluxe stă excepţional.

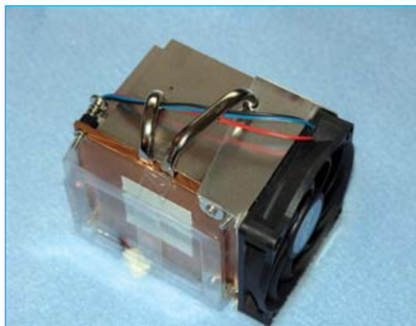
Nu există îndoială că S-presso are o grămadă de facilităţi, dar parcă la asemenea sistem se face simţită lipsa interfeţei ieşire TV. Oricum, problema se poate rezolva prin montarea unei plăci video pe slot AGP, care să ofere TV-Out. O facilitate foarte interesantă - şi plăcută, în acelaşi timp - este pornirea calculatorului cu telecomanda.

În încheiere, pot să spun că am fost deopotrivă impresionat şi frustrat de S-presso Deluxe. Unitatea pare să aibă atât de mult potenţial şi parcă totuşi lasă impresia că te leagă la mâini când vrei să foloseşti toate facilităţile. Dacă ar fi să îi acord o notă acestui mini-PC (într-o scală de la unu la zece), aceasta ar fi şapte. ■

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro









INTRODUCERE ÎN SOFTIMAGE|XSI

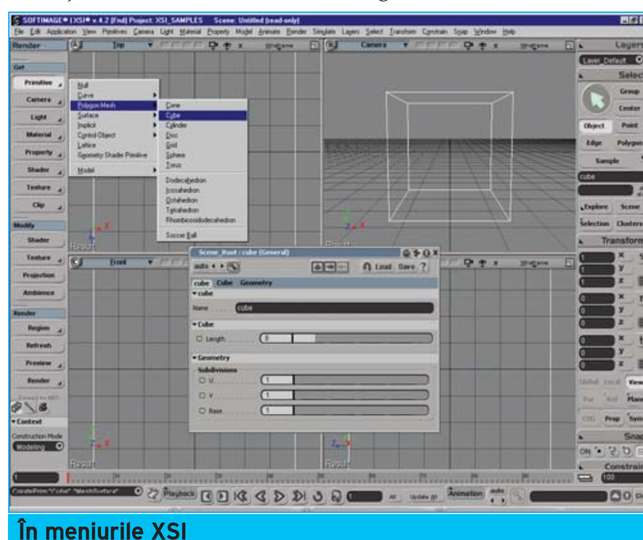
Atunci când mă întreabă cineva ce programe de grafică 3D folosesc sau am folosit cel mai mult, răspunsul meu e invariabil "XSI şi Blender". Dacă în cazul Blender-ului nu sunt foarte surprins să nu fi auzit multă lume de el, în ce priveşte XSI-ul însă, mă mir când întâlnesc entuziaşti Maya sau 3D Studio MAX care nici nu au auzit de XSI. Care să fie explicaţia? Este XSI un program mic şi obscur fără capabilităţi serioase/comparabile cu ale celor doi giganţi în domeniu? Ha, ha... nici pe departe. Explicaţia constă în faptul că până nu foarte demult XSI era doar la îndemâna studiourilor şi caselor de jocuri cu bani grei în grafica 3D. Pentru o idee: SOFTIMAGE|XSI v.4.2 Advanced, se vinde acum la aproximativ 7000$, dar aceasta numai după ce în ultimii ani Softimage a redus preţurile la mai puţin de jumătate pentru a intra şi pe piaţa mai low-end. Softimage, care înainte ignorase aproape complet piaţa graficii 3D în industria jocurilor, a început o politică agresivă de câştigare a acestei pieţe tot mai profitabile. Ce vreau să spun e că, departe de a fi un jucător mărunt, XSI este la categoria super-grea în domeniul graficii digitale 3D (nici nu te-ai putea aştepta la altceva, când până şi faimosul Industrial Light and Magic e client Softimage vechi). Să intrăm acum sub capota generaţiei 4.x, care, afirmă Softimage, deloc nejustificat, este cel mai mare update de când 1.0 a fost dezlănţuit în lume.

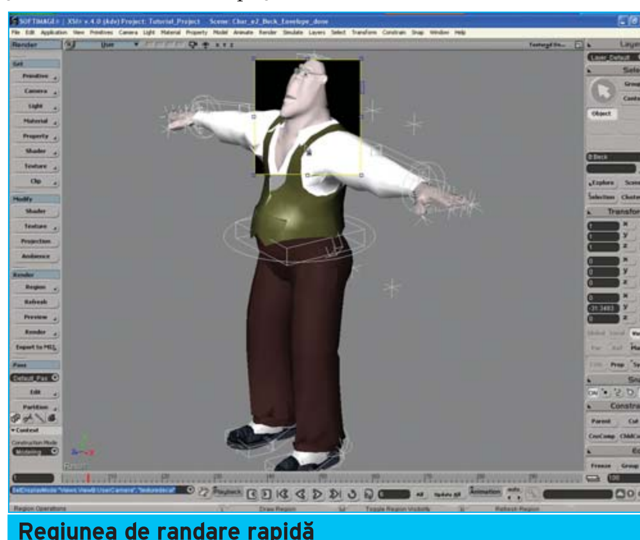
XSI download

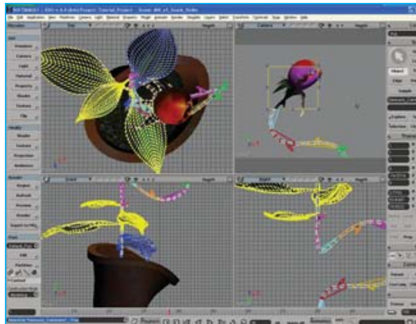
Înainte de a te decide dacă merită cei între 495$ (foundation) şi 6995$ (versiunea advanced), cu cât se vinde XSI-ul la ora actuală, probabil vei dori să îl încerci. De la **www.softimage.com/products/xsi/v4/** poţi obţine o versiune demonstrativă atât pentru Windows, cât şi pentru Linux. Versiunea 4.2 foundation demo pentru Windows o poţi găsi şi pe CD-ul MyComputer, la secţiunea Shareware. Cerinţele de sistem sunt după cum te-ai aştepta de la un program atât de puternic: se recomandă un procesor cât mai puternic (clasă minim P3 sau K7), cel puţin 512Mb RAM, o rezoluţie de cel puţin 1280 x 1024, maus cu trei butoane, ş.a.m.d. ...iar acum că l-ai obţinut, să începem!

Contact

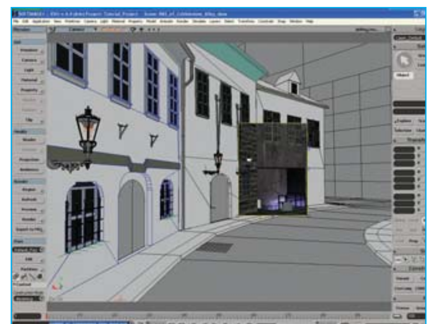
Să începem cu explorarea interfeţei XSI! Din partea stângă a ferestrei ai acces la cele patru mari moduri de lucru în XSI: *Model, Animate, Render* şi *Simulate*. În orice moment te vei afla într-unul dintre aceste moduri de lucru. Poţi vedea modul în care eşti în partea stângă a interfeţei XSI. Poţi să comuţi între ele fie de aici, fie folosind tastele 1, 2, 3 şi 4. Această împărţire a operaţiilor limitează numărul de opţiuni între care ai de căutat la un moment oarecare pentru a o găsi pe cea de care ai nevoie. Pentru o şi mai mare ordonare, fiecare categorie tinde spre a asigura grupurile de acţiuni: Get-Create-Modify. Tot de aici, din partea stângă-jos a interfeţei, ai acces la alte funcţionalităţi, notabile între ele fiind controlul pentru simularea părului. Pentru a putea experimenta repede cu ceva: încearcă [Model] > [Get] > [Primitive] > [Polygon Mesh] > "Cube" pentru a obţine mult iubitul cub 3d. În fereastra care apare poţi modifica numele obiectului, dimensiu-


În meniurile XSI


Regiunea de randare rapidă


O animaţie exemplu

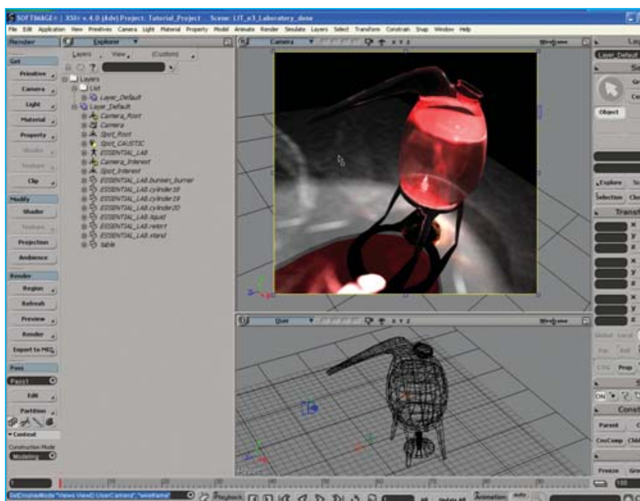

Sincronizarea vocală

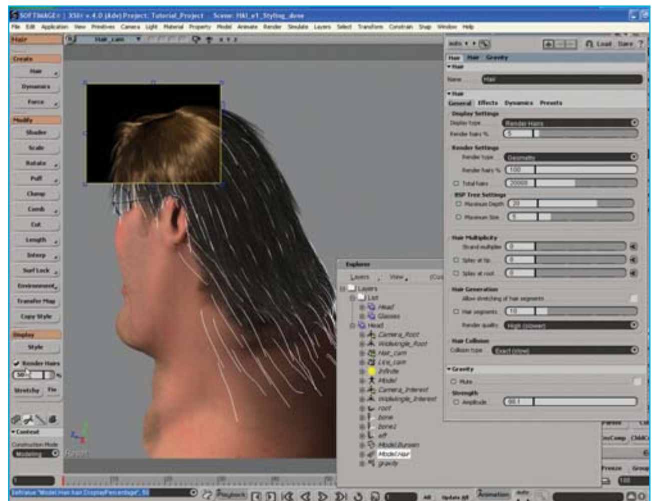

Scenă

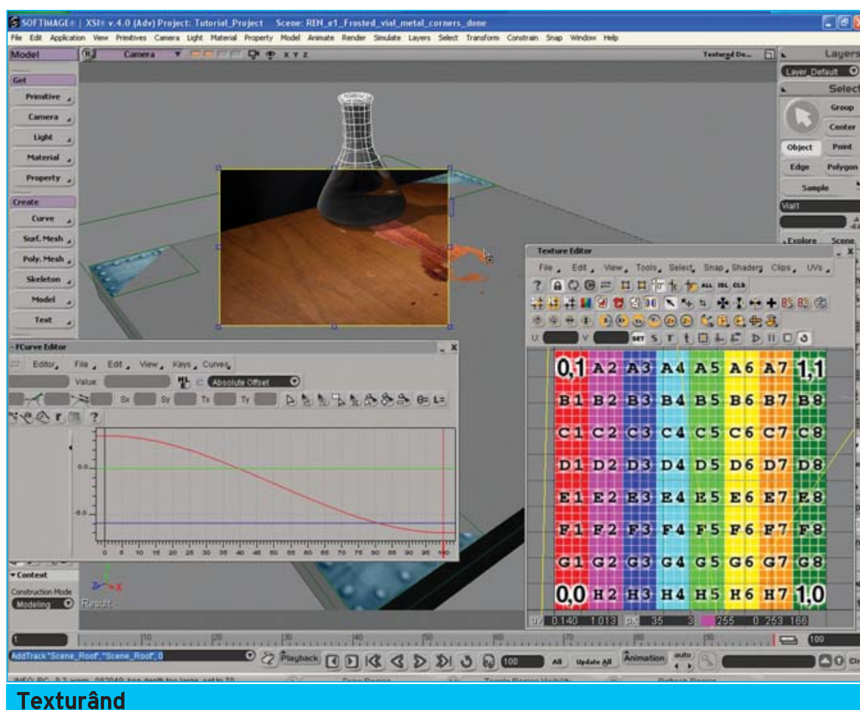
nile şi numărul de subdiviziuni pe fiecare axă. Ferestrele de proprietăţi XSI au toate o structură comună, cu facilităţi care s-ar putea să-ţi pară oarecum confuze la început, dar care se vor dovedi extrem de utile mai târziu (spre exemplu ele pot fi blocate sau reciclabile, setările pot fi salvate, te ajută în citirea şi setarea de valori cheie pentru animaţii...). Deocamdată, în schimb, închide fereastra (poţi folosi şi shortcut-ul [Ctrl]+[`]) şi experimentează cu mişcarea camerei (tasta S şi cele trei butoane ale mausului), precum şi translaţia (V), rotaţia (C) şi scalarea (X) obiectului. Un lucru interesant este felul în care XSI diferenţiază între o apăsare scurtă a unei taste şi o apăsare pentru o perioadă mai lungă: cu o apăsare scurtă vei intra permanent în modul respectiv, în timp ce ţinând apăsată tasta vei intra doar temporar în acel mod, iar atunci când o vei elibera, vei reveni în modul precedent. Aceasta permite un lucru foarte rapid şi intuitiv: spre exemplu, eu gândesc repoziţionările camerei ca şi momente scurte intercalate între celelalte operaţii, motiv pentru care majoritatea mişcărilor de cameră le fac ţinând tasta S apăsată, pentru a reveni ulterior în modul precedent. Pentru o privire pe furiş în capabilităţile de randare XSI, mai degrabă decât pentru început prea încărcatul [Render] > [Render] > "Options", accesibil din modul de lucru Render, ai putea să încerci facilitatea "quickrender": apasă tasta Q şi marchează cu mausului zona care te interesează pentru o randare rapidă. Din partea dreaptă-sus a acestei zone poţi schimba setarea de antialising pentru o calitate mai mare sau mai mică. Mica regiune de previzualizare este incredibil de folositoare atunci când, spre exemplu, lucrezi la shadere şi doreşti să vezi rezultatul schimbărilor tale pe măsură ce le faci (având control asupra calităţii, dimensiunii şi zonei de interes, poţi obţine feedback aproape în timp real). Ea poate fi oricând ascunsă sau readusă folosind combinaţia Shift-Q. Dar să trecem acum mai departe în lista funcţionalităţilor care ne sunt oferite în mediul XSI la nu mai mult de două clic-uri distanţă.

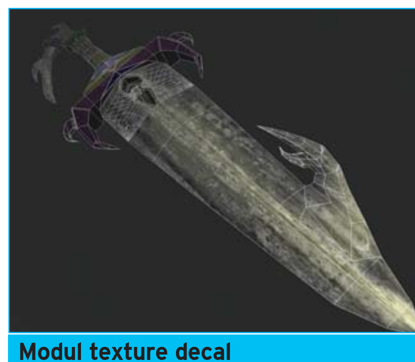
Viewport-uri

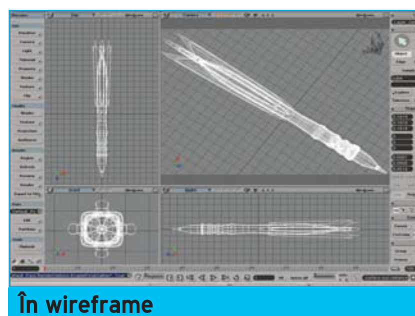
Interfaţa XSI este compusă din mai multe toolbar-uri şi panel-uri amplasate în jurul viewport-urilor care prezintă scena. Viewport-urile îţi permit să vezi conţinutul scenei tale în diferite feluri. Ele pot fi redimensionate, ascunse sau dezactivate în orice combinaţie. În layout-ul XSI Standard porneşti cu 4 viewport-uri: A - Top, B - Camera, C - Front şi D - Right. Făcând clic pe litera corespunzătoare, orice viewport poate fi trecut în modul "solo", mod în care celelalte trei sunt dezactivate. Acesta îţi poate fi folositor pentru a mări responsivitatea programului în cazul unei scene deosebit de încărcate, deoarece altfel la orice operaţie într-un viewport, XSI le-ar împrospăta pe toate. Făcând clic în partea stângă-sus a fiecărui viewport, în zona în care este scris ce fel de view este, poţi să îl transformi într-un alt view sau într-un tip de fereastră utilitar, putând, spre exemplu, controla animaţia sau opera modificări de texturare. În dreapta acestui buton, fiecare viewport 3D are patru căsuţe mici pe care le poţi folosi pentru a reţine unghiuri preferate făcând clic cu butonul din mijloc al mausului. Odată astfel stocate în aceste locaţii, poţi oricând să sari la aceste poziţii speciale făcând clic în acea căsuţă. XSI are interfaţa plină de astfel de mici facilităţi


Randare cu efecte caustice


Puternicul pachet pentru simularea părului


Texturând


Modul texture decal


În wireframe

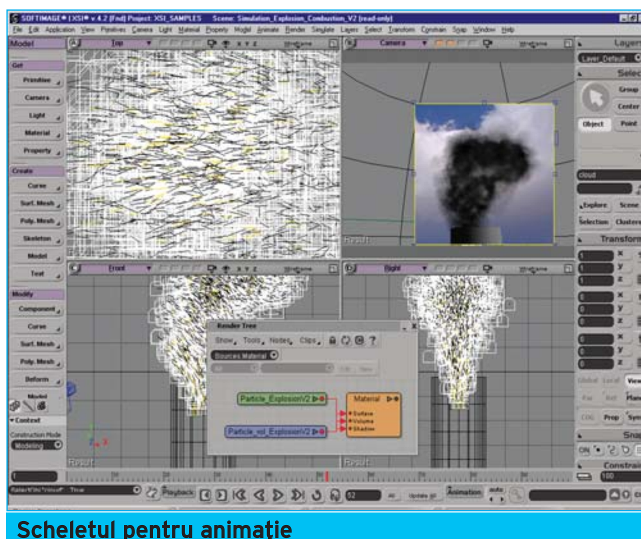
care îţi vor optimiza procesul de creaţie. Un exemplu extrem de folositor e felul în care, cu butonul din mijloc al mausului, poţi repeta ultima operaţie în multe dintre meniurile XSI. De exemplu, dacă ai trecut din modul *Wireframe* în modul *Shaded* pentru un viewport, şi acum faci clic cu butonul din mijloc, viewport-ul va reveni în modul Wireframe fără a mai fi necesar ca tu să alegi din lista de opţiuni. Tot în partea de sus a fiecărui viewport făcând clic pe iconul cu un "ochi", poţi să setezi orice combinaţie de filtre pentru ce tipuri de obiecte doreşti să fie vizibile sau invizibile în acel viewport. Apăsând tasta funcţională F12 poţi să maximizezi vieport-ul deasupra căruia este mausul, lucru pe care îl poţi face şi făcând clic în căsuţa din colţul dreapta-sus al fiecărui viewport. Dacă doreşti ca maximizarea să fie făcută doar pe orizontală, sau alte opţiuni, fă clic cu butonul din mijloc, respectiv dreapta al mausului.

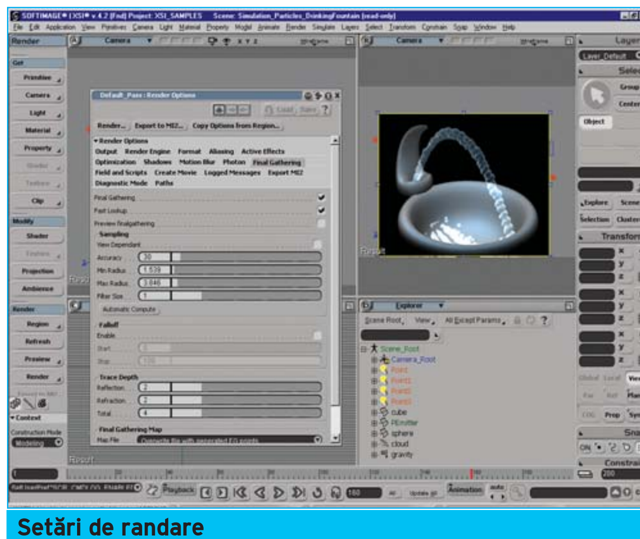
Main Command Area

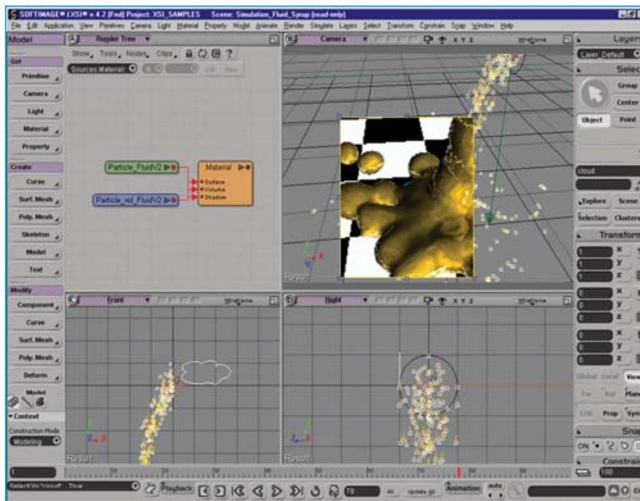
În partea dreaptă a ecranului XSI vei vedea zona principală de comandă. Aceasta conţine comenzile şi utilitarele cele mai frecvent utilizate în timpul lucrului cu scena. Comenzile şi utilitarele cu scop similar sunt grupate în secţiuni. Fiecare secţiune are numele pe un buton care face disponibile alte opţiuni. De sus în jos, secţiunile sunt: *Layers, Select, Transform, Snap, Constrain* şi *Edit*.

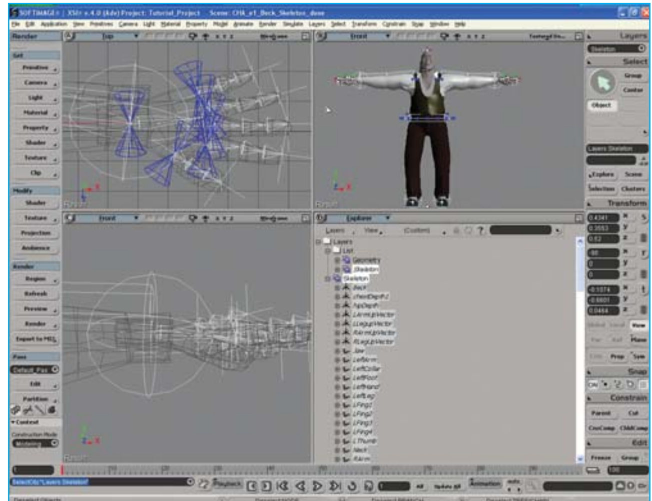
Folosind secţiunea *Layers* poţi organiza scena în layere. În mod implicit vei lucra în *Layer_Default*, dar după ce ai creat noi layere poţi muta obiectele pentru a-ţi partiţiona scena. Felul în care se va comporta fiecare layer poate fi controlat din fereastra detaşabilă *Layer Control*, care poate fi obţinută oricând şi folosind tasta [6]. De aici poţi alege individual pentru fiecare layer dacă obiectele din el sunt vizibile (în lucru şi respectiv pentru randare), selectabile şi, respectiv, "ghosted" sau nu. Această partiţionare a scenei poate fi de un enorm folos odată ce lucrezi cu scene mai mari.

În secţiunea *Select* sunt grupate acţiunile legate de selectări. Astfel, de aici poţi alege


Scheletul pentru animaţie

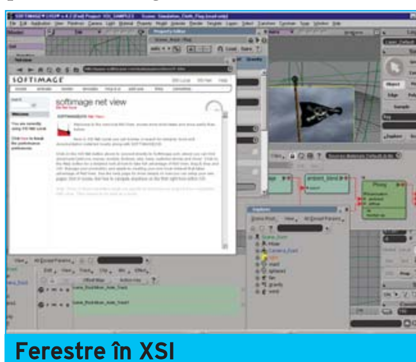

Setări de randare


Simulare de fluide


Scheletul penru animaţie

cu ce tipuri de selecţii doreşti să lucrezi (obiecte, puncte, linii, poligoane), eventual cu filtre după tip, deşi probabil că odată ce vei folosi mai mult programul, vei folosi scurtăturile corespunzătoare ([Space] pentru obiecte, [T] pentru puncte, [E] pentru edges, ş.a.m.d.). De asemenea, poţi selecta introducând numele obiectului în căsuţa editabilă. Aici sunt primite şi selecţii cu "wildcard". Spre exemplu, să presupunem că ai o scenă cu mai multe clădiri pe care le-ai numit Building1, Building2, Building3 şi Building4. Le poţi selecta pe toate repede, fără a folosi mausul, introducând textul Building*, după care în căsuţa de selecţie vei vedea textul MULTI (4), şi toate cele patru clădiri au fost selectate (e muncă suplimentară numirea cu sens a tuturor obiectelor din scenă, dar una de care te vei bucura tot mai mult pe măsură ce scena ta creşte în complexitate). Tot de aici poţi naviga prin ierarhii şi poţi obţine ferestre de tip explorer cu selecţia sau cu scena.

Cea mai mare (şi pe drept) secţiune este *Transform*, care se ocupă cu transformările. Înainte să intrăm mai mult în detalii, cred că a venit momentul să introducem sistemul simplu, dar ingenios şi extrem de util prin care vei găsi asociate în XSI următoarele trei grupuri de câte trei: butoanele mausului (stânga, mijloc, dreapta), culorile RGB (roşu, verde, albastru) şi coordonatele (X, Y, Z). Astfel, folosind această mnemonică intuitivă, vei putea să faci multe operaţii în mod extrem de precis şi rapid. Spre exemplu, vei putea să faci o translaţie pe axa X (cea marcată de o săgeată roşie), folosind butonul stâng al mausului după ce ai apăsat tasta V. Cu această mică teorie explicată, să revenim la secţiunea *Transform*: vei vedea aici transformările de scalare, rotaţie şi respectiv translaţie. Tot de aici poţi controla dacă operaţiile sunt în sistemul de coordonate local, global sau faţă de o anumită referinţă. Coordonatele şi valorile transformărilor pe axe pot fi editate numeric. Mai mult, căsuţele de text suportă facilităţi inteligente: pe lângă valori absolute ele primesc şi valori relative (ex: dacă scrii *3+*, noua valoare nu va fi 3 ci va fi vechea valoare incrementată cu trei) şi chiar simple funcţii. Poţi da naturaleţe scenei tale folosind funcţia de randomizare pentru a scala la diferite dimensiuni un număr de obiecte, spre exemplu pentru a da repede înălţimi diferite pentru blocurile dintr-un oraş. Pentru aceasta vei introduce în căsuţa de scalare pe Y textul *r(2,10)*, care va scala pe axa Y toate obiectele selectate, cu un factor de scalare între 2 şi 10. În mod similar, *l(1,30)* va scala obiectele cu valori interpolate liniar între 1 şi 30.


Ferestre în XSI

Următoarele două secţiuni sunt *Snap* şi *Constrain*, cu care poţi controla diferiţi parametri de snapping (mişcări cu salt la anumite poziţii) şi constrângeri (de poziţie, orientare, vector sus, ş.a.m.d.). Ceva ce vei folosi în schimb destul de des este butonul *Freeze* din secţiunea *Edit*. Pentru a înţelege ce face acesta, după ce faci câteva extruziuni şi mutări de puncte asupra obiectului selectat, apasă butonul *Selection* din secţiunea *Select.* În nodul *Polygon Mesh*, vei vedea toate operaţiile pe care le-ai efectuat, şi, mai mult, vei putea să o modifici pe fiecare în parte, modificarea ta propagându-se de-a lungul tuturor operaţiilor ulterioare. Acest gen de complexitate şi putere vine cu un preţ: după ce vei lucra mai mult asupra unui obiect vei constata o încetinire vizibilă a programului. Aici intervine butonul *Freeze*: el îngheaţă stiva, contopind toate acţiunile trecute într-una singură, echivalentă cu ele. Vei observa acum o accelerare semnificativă a sistemului, deoarece acum XSI nu mai trebuie să realizeze fiecare etapă din nou pentru fiecare reîmprospătare a ecranului.

La început de drum

Şi cu aceasta am făcut o parcurgere a interfeţei directe din XSI împreună cu câteva operaţii simple şi directe... mult, dar totuşi puţin. Mi se rupe inima să tratez atât de fugitiv un program atât de mare, dar uite că, până şi atingând din zbor doar elementele fundamentale ale interfeţei XSI, au "fugit" patru pagini. Nici vorbă să ne ajugă timpul să atingem elemente de modelare, de animaţie, de simulare sau din puternicul MentalRay închis în program. Dacă subiectul se dovedeşte a fi de interes poate o voi face în numerele viitoare ale revistei, dar până atunci te încurajez să experimentezi şi să foloseşti acest program deosebit de puternic în grafica 3D. ■

Emanuel Gliţia
emanuel@myc.ro

VISOPSYS

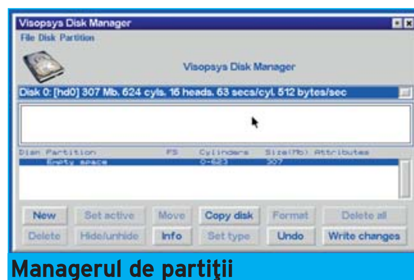
VISUAL OPERATING SYSTEM

Lumea sistemelor de operare nu constă doar din Windows, Linux şi OS X. Pe lângă acestea mai avem BSD-urile, avem Solaris, avem BeOS, Amiga şi alte sisteme de operare de tip hobby, create şi întreţinute de un grup restrâns de persoane care fac ceea ce fac din pasiune şi din dorinţa de a învăţa. Din ultima categorie poate cele mai bune exemple sunt MenuetOS şi Syllable. Ambele le-am prezentat în numerele trecute ale revistei. Despre ReactOS aţi putut citi nu demult în paginile MyC. În acest număr îmi propun să testez un alt asemenea sistem de operare: Visopsys.

Deşi - vă avertizez de la început - Visopsys nu este un OS pe care să îl foloseşti în lucrul de zi cu zi, este totuşi o curiozitate care merită analizată măcar o dată. Am dat de Visopsys întâmplător, în timp ce eram în căutare de alte subiecte pentru revistă. Numele este un acronim al VISual OPerating SYStem.

Visopsys se autointitulează "un sistem de operare alternativ pentru PC-uri". Se află sub dezvoltare din 1997, este mic, rapid şi - mai important - open-source. Asta înseamnă că oricine îl poate copia, încerca, redistribui şi modifica în mod gratuit. Sistemul mă duce desigur cu gândul la Linux care se supune aceloraşi reguli. Tot de pe **http://visopsys.org/** aflăm că Visopsys nu este o clonă Windows sau UNIX, el încercând să se transforme într-un sistem de operare de sine stătător.

Ultima versiune este 0.55. Am copiat arhiva care conţinea ISO-ul sistemului de operare (măsoară cu puţin peste 3MB) şi l-am instalat în VMWare. Nu doream să risc să îmi stric partiţiile, dar măsura de precauţie a fost luată în zadar deoarece Visopsys este livrat şi sub formă de LiveCD. Îl puteţi testa în linişte de dincolo de permisiunile read-only ale unui CD.



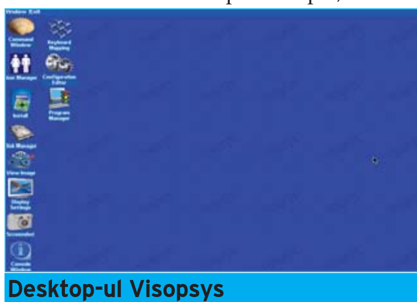
Managerul de partiţii

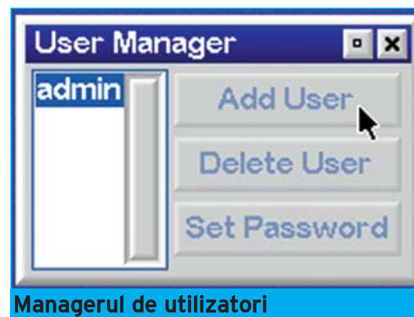
Tot de pe siteul sistemului de operare aflăm că acesta a fost scris de la zero şi că scopul lui este să se transforme într-un OS care să conţină cele mai bune facilităţi din restul sistemelor de operare... Nu acesta este oare ţelul tuturor sistemelor de operare?

Visopsys este un sistem de operare 100% multitasking, cu o suită minimă de aplicaţii şi comenzi asemănătoare cu cele din Windows sau UNIX. Dezvoltatorii averitzează că sistemul lor de operare nu conţine multe aplicaţii, dar un punct forte al acestuia este managerul de partiţii pe care ei îl aseamănă cu Symantec Partition Magic. Să lămurim lucrurile din start: "Disk Manager" - cum este acesta numit - nu se aseamănă nici pe departe cu PQMagic, nici ca interfaţă nici ca funcţii. Nu vă jucaţi cu el deoarece eu am încercat să instalez Visopsys într-o partiţie virtuală pe care am creat-o cu VMWare şi am reuşit să o fac să nu mai booteze. M-am limitat în schimb la a testa sistemul de operare de pe un LiveCD.

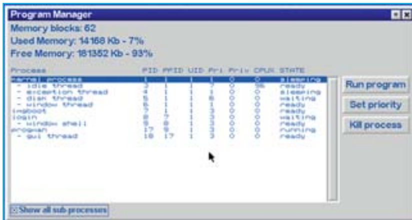
Sistemul de operare

Am bootat de pe un ISO cu ajutorul aplicaţiei VMWare. Sunt întâmpinat de o fereastră GUI care se aseamănă destul de mult cu cele din Windows 95 şi care mă întreabă dacă doresc să instalez Visopsys pe hard disc sau să îl rulez chiar acum. Aleg a doua opţiune şi într-o fracţiune de secundă sunt aruncat într-un desktop tipic ale cărui iconuri seamănă mult cu cele din AmigaOS. O altă fereastră îmi spune că rulez sistemul de operare de pe un mediu


Desktop-ul Visopsys

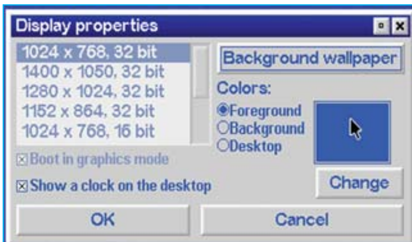


Managerul de utilizatori



Managerul de aplicaţii

read-only şi că nu voi putea modifica nici o setare. Pe desktop avem 11 iconuri. Cu "User Manager" putem adăuga, şterge utilizatori sau le putem seta câte o parolă la fiecare. Cu "Configuration Editor" putem deschide un fişier de configurare pentru modificări. Din păcate nu avem opţiunea de a face browse după fişiere ci trebuie să scriem calea completă către fişierul în cauză. Iconul "Install" ne duce la utilitarul de partiţionare menţionat mai sus. Selectată implicit este opţiunea de a instala sistemul de operare pe o dischetă. Aceasta este identificată prin fd0 (exact ca şi în Linux). "Program Manager" este o aplicaţie similară cu Windows Task Manager sau KDE System Guard: îţi permite să vizualizezi procesele în derulare, să le dai "kill" celor de care nu ai nevoie şi să le setezi priorităţi. Setarea priorităţilor este într-adevăr o opţiune care nu ar trebui să lipsească din nici un sistem de operare. Pe când încă lucram în BeOS găseam extrem de folosi-



Setarea rezoluţiei

toare această funcţie - modul în care puteam să specific care din aplicaţiile mai mici au întâietate în faţa unui program consumator de memorie.

"Disk Manager" din nou mă duce la utilitarul de partiţionare în care am posibilitatea de a realiza o nouă partiţie, de a muta sau formata o partiţie deja existentă. Iconul



Setarea tastaturii

"View Image" deschide o altă fereastră cu un câmp text în care pot scrie calea către fişierul de imagine pe care doresc să îl deschid. Cum nu există un manager de fişiere, mă voi folosi mai târziu de linia de comandă pentru a găsi un fişier grafic pe care să îl deschid cu "View Image".

Cu "Display Properties" putem seta mai multe opţiuni legate de background, rezoluţie şi culori. Putem modifica culoarea fonturilor şi a ferestrelor, putem seta o altă imagine ca fundal şi - în mod normal - am putea alege una din rezoluţiile chenarului din dreapta. Din păcate lista de rezoluţii nu este activă. Tot de aici putem seta ca un ceas să fie afişat pe desktop în partea dreaptajos.

"Screenshot" foloseşte exact la ceea ce aţi



Consolă

bănuit: la realizarea de snapshot-uri ale imaginii de pe monitor în format bitmap. "Console Window" este un program al cărui rol este să afişeze mesajele sistemului. Cum rulam Visopsys de pe CD, desigur că imaginea BMP pe care am încercat să o realizez cu "Screenshot" nu a putut fi salvată. Output-ul acestei erori l-am putut vizualiza cu "Console Window".

Structura de directoare

În rădăcina sistemului avem următoarea structură de directoare:

docs/

Conţine documentaţia sistemului de operare;

programs/

Programe diverse de linie de comandă: mkdir, touch, uname, uptime, mkdir, mem şi altele;

source/

Conţine un subdirector numit visopsys-0.55-src care include codul sursă al sistemului de operare;

system/



Suport pentru BMP-uri

Include alte subdirectoare: /boot, /fonts, /headers, /libraries şi /icons;

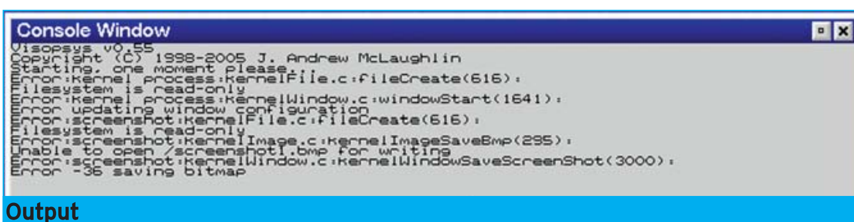
temp/

Aici sunt probabil copiate fişierele temporare ale sistemului.

Concluzie

Visopsys este un sistem de operare de tip "hobby OS". Nu poate fi folosit la aproape nimic altceva decât împlinirea unei satisfacţii de a fi încercat ceva nou, dar este un exemplu de programare care ne demonstrează că există unii oameni care lucrează la dezvoltarea altor sisteme de operare. Într-o lume dominată de Windows, Linux, BSD şi OS X, e bine din când în când să ni se demonstreze că putem alege şi din alte părţi. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Output

Unealta de bază a voyeurului



...Aşa ar putea fi caracterizat acest binoclu / cameră digitală foto şi video / webcam fabricat de către olandezii de la Trust. Cu ajutorul micului dispozitiv poţi să-ţi urmăreşti în fiecare seară vecina din blocul de vizavi când face duş, dar să faci şi poze, pe care să le arăţi mai apoi prietenilor, astfel încât să nu te bucuri doar de unul singur. Păcat că eu stau la casă...

Principala funcţie a lui Trust 580Z, căci acesta este numele "jucăriei" aflate în discuţie în aceste rânduri, este aceea de binoclu. Un binoclu care este "în stare" să mărească de 8 ori, extrem de util pentru concerte, meciuri, teatru şi multe altele. Mai mult, pentru a utiliza funcţia de binoclu nu sunt necesare nici măcar baterii. Lentilele din dotare oferă o calitate mai mult decât satisfăcătoare.

Dar nu trebuie să te mulţumeşti doar cu atât. Poţi captura cele mai inedite instantanee cu camera foto integrată, de 1,3 megapixeli, capabilă să realizeze fotografii la rezoluţii de 640 x 480 şi 1280 x 960, iar rezultatele sunt destul de bune. Nu trebuie să te aştepţi însă la minuni - este vorba, totuşi, despre un binoclu, nu despre un aparat foto digital în toată regula. (un exemplu este imaginea de mai jos).

Singura condiţie absolut necesară este o cantitate suficientă de lumină, deoarece aparatul nu dispune de bliţ. Există şi o funcţie pentru declanşarea automată, în scopul realizării de autoportrete. Ţi se livrează chiar şi un mini-trepied, astfel încât mişcarea aparatului în momentul capturării imaginii (şi odată cu ea compromiterea fotografiei) să fie evitate cu succes.

Poţi captura poze în limita memoriei - iar vestea bună este că, pe lângă memoria internă de 12 MB, camera dispune şi de un slot pentru carduri SD. Marele său neajuns, însă, este acela că atunci când bateria s-a consumat, aceasta are prostul obicei de a şterge tot conţinutul memoriei interne, lucru care poate duce la pierderea de imagini preţioase.

Fotografiile astfel realizate pot fi transferate apoi pe PC, prin intermediul unui cablu USB, livrat în acelaşi pachet. Cei de la Trust oferă chiar spaţiu pentru postarea online a fotografiilor realizate cu camere produse de ei, la adresa www.trustphotosite.com. În preţul camerei intră şi un spaţiu de stocare a fotografiilor pe acest sit.

Camera este capabilă să realizeze chiar şi fişiere video. Funcţia de captură video poate fi folosită însă doar în cazul în care dispuneţi de un card SD sau MMC. Motivul este unul simplu - cei 12 MB de memorie internă sunt insuficienţi pentru aşa ceva. Tot în categoria funcţiilor video disponibile intră şi cea de webcam, extrem de utilă pentru fanii videochatului.

Pachetul mai conţine şi un CD de instalare, pe care se găsesc driverele necesare conectării sale la PC, dar şi Ulead Photo Explorer (un soft pentru vizualizarea şi editarea fotografiilor realizate), Trust Photo Upload (care nu-şi prea are rostul, având în vedere că nu are absolut nimic în plus faţă de un file manager obişnuit) şi AMCAP, un soft extrem de simplu de captură video. ■

Contact: www.trust.com
Preţ: cca.70 Eur

Bogdan Bele
bogdan@myc.ro





"Sunet de cinema la purtător"

Sub acest slogan a fost lansată perechea de căşti, pe nume Dynamic, din seria 5.1 a celor de la Sharkoon.

Sunetul de calitate DVD este oferit prin intermediul a nu mai puţin de opt difuzoare integrate, iar subwooferul este unul prevăzut cu funcţie de vibraţie. Toate acestea sunt capabile să ofere un sunet de cea mai bună calitate, adresându-se mai ales gamerilor, dar şi celor care vor să se bucure de muzică la o calitate mult superioară a sunetului fără a-şi agasa vecinii.

Sistemul funcţionează prin intermediul unei interfeţe USB, fiind prevăzut şi cu un amplificator propriu, care procesează sunetul venit de la calculator.

Acest amplificator este extrem de practic şi prin faptul că dispune de control al volumului, funcţie de "mute" şi buton "pornit/oprit". Pe fir mai există însă încă o "bază" de control, prevăzută cu potenţiometre separate pentru Centru, Faţă, Spate şi Vibraţie, fiind vorba practic despre o ajustare a volumului pe patru căi. Bineînţeles că doar una dintre acestea este utilă în situaţia în care asculţi MP3-uri sau CD-uri audio, dar situaţia se schimbă radical în cazul DVD-urilor, a jocurilor sau a fişierelor audio în 5.1 (formatul ac3 este un exemplu în acest sens).

Pachetul include căştile, placa de sunet pe USB, un microfon detaşabil, cablul USB, un săculeţ destinat transportului, precum şi un CD cu drivere, şi unul care conţine soft-ul WinDVD5.

Instalarea este extrem de simplă. Cutia de control va fi conectată la un port USB; introduci apoi CD-ul cu driverul, îl instalezi şi gata. Vei observa că în system tray a apărut o aplicaţie nouă; este vorba despre aplicaţia Sharkoon Station, cu ajutorul căreia poţi "să scoţi untul" din Dynamic 5.1. Dacă dai clic dreapta pe aceasta, vei vedea opţiunile de deschidere a panoului de setări şi cea de testare a difuzoarelor căştilor. Ar fi recomandabil să o selectezi mai întâi pe cea de-a doua, ca să te asiguri că totul funcţionează exact aşa cum trebuie.



Căştile surround dispun de o placă de sunet USB

Următorul pas este să foloseşti opţiunea "Open setting", care permite atât să ai controlul asupra volumelor, cât şi al fiecărui canal de sunet. Aceasta poate fi extrem de utilă în cazul în care doreşti să scoţi un anumit canal mai în faţă, pentru a distinge mai bine sunetul (asta mai ales în cazul filmelor).

În plus, căştile dispun şi de un microfon detaşabil, extrem de util şi el în cazul în care eşti un pasionat al audio-chatului sau telefoniei VoIP. Faptul că este ataşabil îl face extrem de practic când nu îl foloseşti în permanenţă şi nu vrei să te încurce.

Trebuie să recunosc că sunetul acestor căşti m-a lăsat pur şi simplu "mască", fiind o experienţă cu totul şi cu totul specială, iar momentul în care îţi dai seama că ele îşi merită cu prisosinţă banii este acela în care ai la dispoziţie un fişier audio sau video mixat în 5.1.

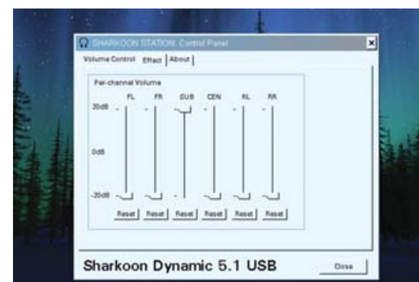
Senzaţia este absolut incredibilă, putând fi comparată doar cu cea produsă de un sistem de difuzoare 5.1, motiv pentru care îi felicit pe cei de la Sharkoon şi recomand aceste căşti fără reţineri.■

Contact: www.darer.ro
Preţ: 349,50 RON

Bogdan Bele
bogdan@myc.ro



Tot ce e necesar pentru o experienţă 5.1



Sharkoon Station asigură controlul fiecărui canal de sunet

Comunicarea Încotro?

Datorită schimbărilor treptate care au loc pe planul informaţional şi al comunicării, marile companii (Microsoft, Yahoo, AOL) încearcă să transforme programele şi serviciile proprii în adevărate intrumente de comunicare, care să permită utilizatorilor să fie cât mai aproape unii de ceilalţi atunci când conversează şi nu se află faţă în faţă.

Nu cu mult timp în urmă am avut o discuţie contradictorie cu o persoană pe tema comunicării prin serviciile de mesagerie instantanee. Aceasta susţinea că mesageria instantanee nu oferă decât o bază minimă pentru o conversaţie decentă, că această modalitate de a comunica generează numeroase confuzii şi chiar ridică anumite bariere deoarece nu toţi utilizatorii au aceeaşi capacitate de transmitere şi recepţionare a unui mesaj. Astfel, teoria ar fi că mesageria instantanee poate deveni o piedică mai mult decât un ajutor...

Pe lângă aceasta, unele persoane pur şi simplu nu doresc să apeleze la avantajele oferite de aceste servicii, şi se limitează la a folosi doar comunicarea tradiţională (scrisul propriu-zis).

Cu toate că există câteva argumente care să susţină ideile de mai sus, eu am fost de altă părere, şi toţi trebuie să fim conştienţi că în ziua de azi mesageria instantanee poate să ne scutească de eforturi suplimentare şi să economisească foarte mult timp. Asta bineînţeles cu condiţia ca mijloacele de comunicare să fie îmbunătăţite, procesul de comunicare să fie înlesnit şi să se apropie cât mai mult de ceea ce reprezintă într-o discuţie faţă în faţă.

Ce "artificii" îmbunătăţesc procesul de comunicare?

Iniţial a fost vorba despre text pur şi simplu... comunicarea se rezuma la discuţii de genul: "-Ceau . -Ceau. -Ce faci? -Bine? Tu? …".Totul bine şi frumos până aici, însă lucrurile începeau să se complice în momentul în care între cele două persoane apăreau discrepanţe mari la nivelul vitezei şi corectitudinii scrisului, capacităţii de înţelegere şi transmitere a unui mesaj etc.

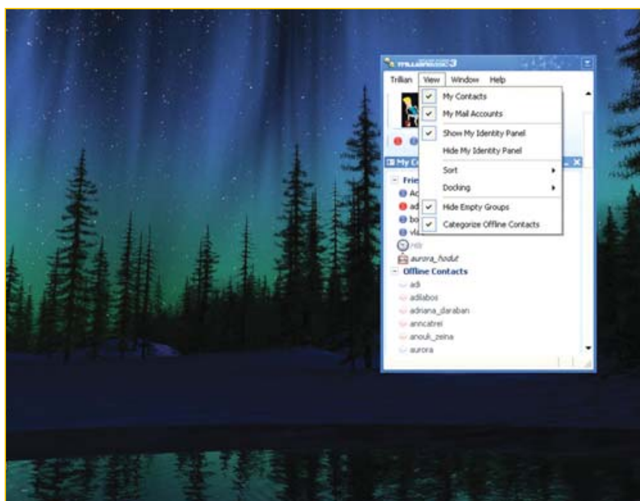
În acel moment a apărut clar nevoia introducerii atât a unor reguli, cât şi a unor elemente care să creeze un echilibru şi să permită utilizatorilor să comunice efectiv.

Un prim pas a fost apariţia "emoticonurilor", iconuri care să simbolizeze anumite emoţii, sentimente şi trăiri, şi care practic nu erau altceva decât combinaţii de taste. De exemplu, două puncte şi paranteză închisă simbolizau bucuria, în timp ce combinaţia două puncte şi paranteză deschisă transmitea un sentiment de tristeţe, dezamăgire.

Treptat, emoticonurile au evoluat şi s-au metamorfozat în iconuri grafice, iar ulterior s-a ajuns la figuri grafice animate. Devenea astfel mult mai simplu să răspunzi sau să transmiţi celuilalt o anumită senzaţie sau sentiment. De exemplu, în loc să-i spui că o anumită replică este extrem de amuzantă, era suficient să tastezi egal, două paranteze închise"=))", şi pe monitor apărea un omuleţ galben care se tăvăleşte pe jos de râs.

Un element mai "light" ca să-i spun aşa, a fost folosirea anumitor prescurtări, împrumutate în general din limba engleză (aka, brb, btw etc.). Limbajul astfel creat este specific mesageriei instantanee, şi nu-l vei mai întâlni probabil nicăieri altundeva.

Se părea însă că nici emoticonurile sau un limbaj specific nu erau atuuri suficiente


Au apărut programele care reunesc diferiţi clienţi de MI


"Celebrul" emoticon, sau cum a început "veselia"

pentru ca utilizatorii să nu se înţeleagă între ei ca britanicii cu americanii...

În consecinţă, următoarea mişcare a fost introducerea sunetului. Utilizatorii se puteau acum auzi, şi se putea renunţa definitiv la procesul de scriere. Dar nici acest pas nu a fost suficient de "determinant". Ba din comoditate, ba datorită conexiunii sau lipsei mijloacelor logistice, nu s-a înregistrat o migrare masivă către comunicarea audio. Marea majoritate a utilizatorilor a rămas adeptă a tradiţionalismului...

Un pas semnificativ şi hotărâtor a fost apariţia camerelor web. Acum, nu numai că utilizatorii se puteau auzi, dar se puteau şi vedea fiind mai aproape unii de ceilalţi, mai mult ca niciodată. Dar, exact ca şi în cazul sunetului, nici chiar această "mişcare" nu a avut asupra tuturor impactul scontat. Conexiunea (dial-up la acea vreme) şi aparatura de proastă calitate (echipamentele performante aveau şi un preţ pe măsură, ce nu era la îndemâna utilizatorului de rând), i-au făcut pe mulţi să renunţe la idee, ba chiar să nici nu încerce. Ce rost are să văd o imagine neclară la o frecvenţă de un cadru pe secundă?

Dar ce era cu adevărat important e că se crease baza, temelia pe care urma să se construiască.

Încercările producătorilor deveneau din ce în ce mai îndrăzneţe, şi s-a ajuns la un moment dat la punerea în practică a unei idei "măreţe": mirosul. Dacă ne puteam auzi şi vedea, ceea ce nu puteam era să simţim mirosuri. Din câte ştiu, ideea a rămas doar în stadiul de "prototip", însă rămâne să vedem dacă şi cum va fi aceasta implementată în programele de mesagerie instantanee.

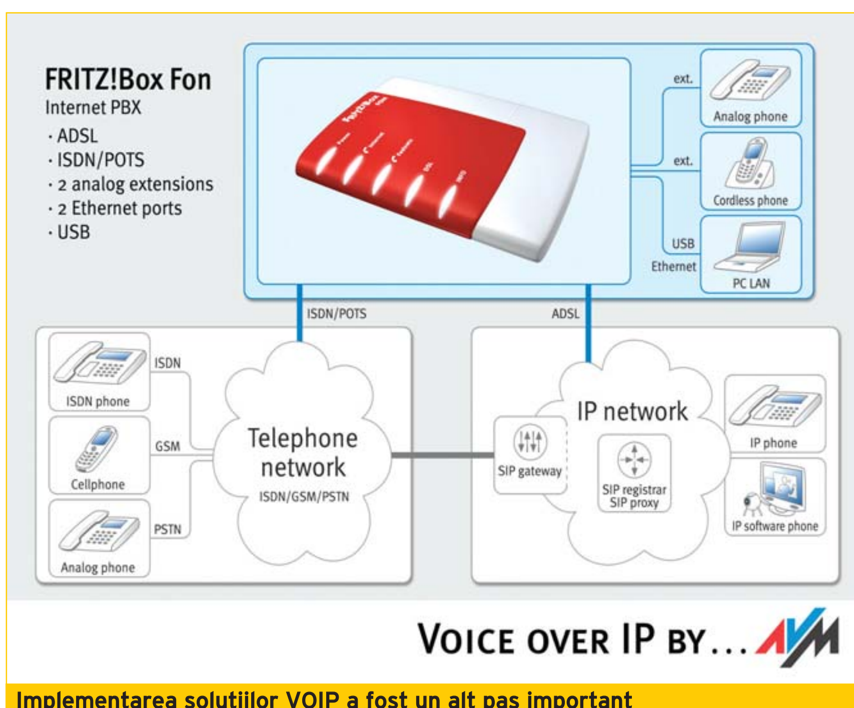
Ultimul pas făcut a fost introducerea comunicaţiei prin VoIP. De altfel, toate lucrurile noi aduse, nu au fost şi nu sunt altceva decât rafinări şi îmbunătăţiri ale serviciilor deja existente.

O altă tendinţă sesizabilă este încercarea unor dezvoltatori de reunire a utilizatorilor celebrelor programe (YM, MSN, AOL, Jabber), prin promovarea unor programe ca şi Trillian, Miranda, SimpleIM etc. Însă, deocamdată, acestea nu oferă suport audio/video de aceeaşi calitate precum produsele software proprietare.

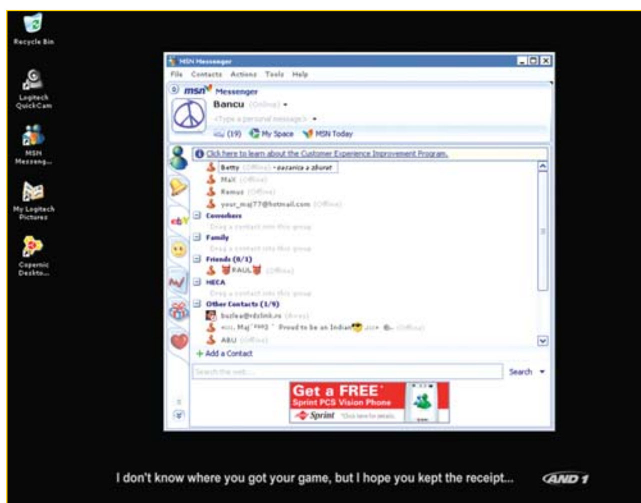
În rândurile care urmează vom vedea împreună ce oferă utilizatorilor ultimele versiuni ale celor mai folosite programe de mesagerie instantanee, Yahoo Messenger şi MSN Messenger.

MSN Messenger 7.0

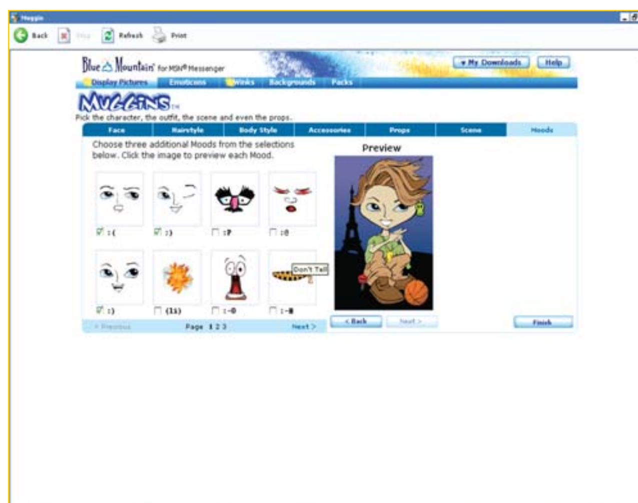
De la debutul din 1999 şi până la versiunea 6.2 din 2004 eu, personal, trebuie să recunosc că, mai ales în ultimul timp, am apelat extrem de rar la serviciile MSN. Un eveniment care i-a tras în jos pe utilizatori a fost cu siguranţă nerespectarea promisiunii de a oferi mai mult spaţiu de stocare în căsuţa electronică. Atâta timp cât serviciile poştei electronice şi cele oferite de mesageria instantanee erau relativ apropiate, utilizatorii din România au apelat într-o măsură egală fie la YM, fie la MSN Messenger; după ce compania Yahoo a



Implementarea soluţiilor VOIP a fost un alt pas important



Interfaţa noului MSN Messenger



DDP - Dinamic Display Pictures - dai un dolar şi te "animezi"...

mărit spaţiul de stocare şi a trecut în faţă şi în ce priveşte calitatea serviciului de mesagerie instantanee, utilizatorii au migrat către YM, iar pe Hotmail a început să se depună praful... Era evident că Yahoo devenise o companie mai "internaţională".

Într-un moment în care nimeni nu mai spera să se întâmple ceva senzaţional, MSN a lansat versiunea 7.0 a serviciului de mesagerie instantanee şi, cu toate că deja nu prea mai aveam încredere, m-am decis totuşi să instalez programul şi să văd dacă într-adevăr speranţa moare ultima...

Nu voi face o introducere prea lungă şi nici nu am să trag concluzii pripite, însă MSN Messenger 7.0 constituie un upgrade semnificativ faţă de versiunea din 2004.

Descărcarea şi instalarea programului a avut o durată nesemnificativă în cazul unei conexiuni de 2Mbps, însă situaţia a fost similară chiar şi în cazul unei conexiuni de 256Kbps.

Pentru început, interfaţa a fost îmbunătăţită. Faţă de avatarurile obişnuite, ai acum la dispoziţie DDP (Dinamic Display Pictures), care sunt imagini ce pot fi animate în funcţie de ceea ce scrii în caseta conversaţiei. Un mic dezavantaj îl constituie faptul că aceste imagini nu sunt gratuite, şi pot fi achiziţionate în schimbul unei sume modice (3 USD).

Cu un clic efectuat pe iconul din faţa numelui unui contact din listă, vei avea acces instant la informaţii despre persoana respectivă, inclusiv dacă respectivul/a şi-a actualizat spaţiul MSN (MSN Spaces blog).

Acest spaţiu pus la dispoziţie la adresa http://spaces.msn.com/, nu este altceva decât o pagină unde poţi să-ţi creezi un blog, să partajezi poze sau să foloseşti telefonul mobil pentru a posta intrări sau imagini.

Întorcându-mă la interfaţă, trebuie să remarc că aceasta este destul de încărcată şi puţin customizabilă (comparativ cu Yahoo Messenger).

Din panoul lateral din partea stângă ai acces la alte servicii sau opţiuni cum ar fi situl E-Bay, modalităţi de a te exprima prin intermediul programului, staţii radio (MSN Radio) sau personalizarea interfeţei. Totuşi, după cum am menţionat anterior, dezavantajul este că pentru majoritatea serviciilor oferite trebuie să scoţi ceva "creiţari" din buzunar...

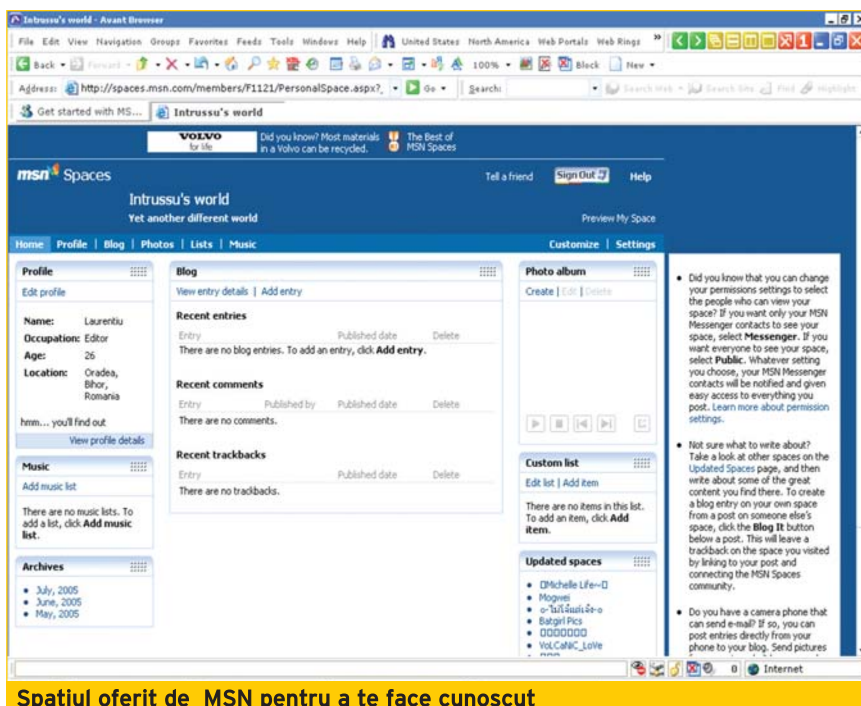
Comunicare

La capitolul comunicare, serviciul a fost îmbunătăţit semnificativ prin introducerea unor noi emoticonuri sau a "winks-urilor" (parcă mai reuşite decât "audibles-urile" din Yahoo Messenger).

O facilitate nouă care sunt convins că va prinde rapid la public este posibilitatea de a transmite mesaje scrise sau desenate cu mâna (atât pe Tablet PC-uri cât şi pe PC-urile obişnuite). Deci, o modalitate suplimentară de a încerca să te exprimi!

Unul dintre dezavantaje rămâne faptul că nu poţi transmite mesaje în lipsa celui căruia vrei să-i comunici ceva.

Alte facilităţi oferite sunt căutările ale căror rezultate pot fi partajate cu partenerul de conversaţie (în caseta con-



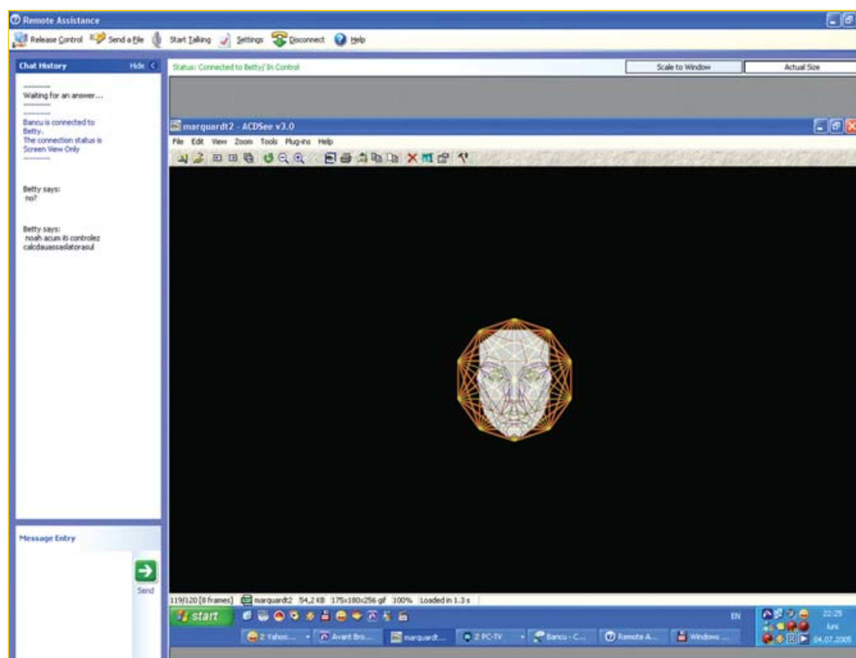
Spaţiul oferit de MSN pentru a te face cunoscut

versaţiei scrii termenul/fraza dorită şi faci un clic pe butonul search, iar rezultatele vor apare în fereastra conversaţiei), precum şi cele trei opţiuni interesante şi extrem de utile reprezentate de iconul "Activities". De aici poţi să iniţiezi tabla de desen comună, asistenţa de la distanţă (pentru care ai nevoie de ultima versiune de Windows Messenger), sau partajarea aplicaţiilor.

Dacă folosind prima opţiune, cei doi parteneri de conversaţie îşi pot uni talentul şi imaginaţia pentru a desena împreună, celelalte două sunt utile în cazul în care unul sau altul dintre participanţi are nevoie de ajutor. În cazul partajării aplicaţiilor, ambii participanţi pot să controleze programul în acelaşi timp, controlul trebuind să treacă de la o persoană la alta (prin intermediul opţiunii Allow Control). Dacă cealaltă persoană cere controlul ai posibilitatea de a i-l da sau de a refuza cererea. În ce priveşte controlul de la distanţă, doar o singură persoană poate să controleze calculatorul la un moment dat.

După ce invitaţia a fost acceptată (Remote Assistance), persoana căreia i-ai cerut ajutorul trebuie să activeze opţiunea "Take Control" pentru a putea folosi calculatorul tău.

Oricum, cireaşa de pe tort, o constituie videoconferinţa. Dacă opţiunea era disponibilă şi în versiunea anterioară, aceasta a fost mult îmbunătăţită în ce priveşte sincronizarea audio(P2P)-video şi mărimea imaginilor (inclusiv full-screen). De asemenea, conversaţiile audio şi video au fost separate (acum ai şi posibilitatea de a apela la doar una dintre cele două modalităţi - dar bineînţeles că este posibil să efectuezi videoconferinţă). În cazul în care ambele persoane au cameră web, se pot realiza videoconferinţe full-screen impresionante. Calitatea serviciului este mult peste ceea ce oferă concurenţa (Yahoo Messenger, de exemplu), însă mai ales deţinătorii de conexiuni broadband se vor putea bucura de calitatea superioară a serviciului. În ce priveşte rata de transfer, în cazul unei videoconferinţe (o singură cameră web) s-au înregistrat ~2KB la download şi ~6KB la upload.



Prin intermediul noului MSN Messenger poţi să preiei controlul asupra PC-ului prietenilor şi să-i ajuţi atunci când e cazul

În concluzie, pot să spun că MSN Messenger este un pas semnificativ pe care compania l-a făcut faţă de versiunea anterioară. Mai mult, sunt convins că mulţi utilizatori se vor reîntoarce la acest serviciu (chiar dacă îl vor folosi concomitent cu Yahoo Messenger). Aş îndrăzni chiar să spun că MSN Messenger va reveni în prim plan, dacă concurenţa nu va opera modificări şi nu va oferi servicii calitative. Sau oferă deja? Rămâne să vedem în rândurile următoare...

Yahoo Messenger 7.0 Beta

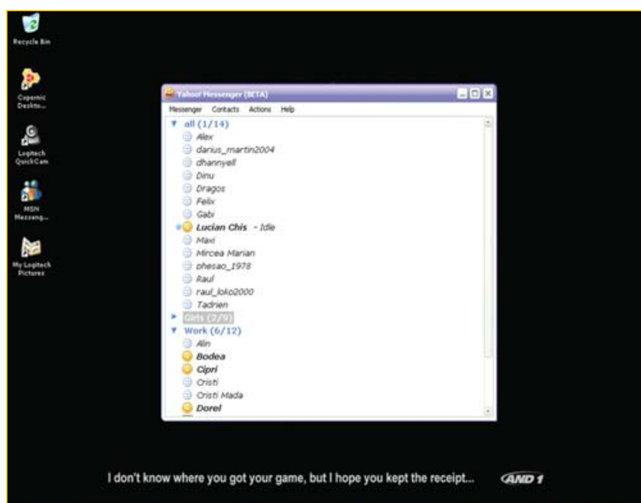
Aflată încă în stadiul Beta, versiunea Yahoo Messenger 7.0 aduce îmbunătăţiri faţă de cea anterioară, însă acestea nu sunt atât de semnificative comparativ cu situaţia prezentată anterior.

Facilitatea numărul 1 o constituie posibilitatea de a suna în lumea întreagă prin intermediul VoIP. Calitatea convorbirilor este extrem de bună şi nu ai nevoie decât

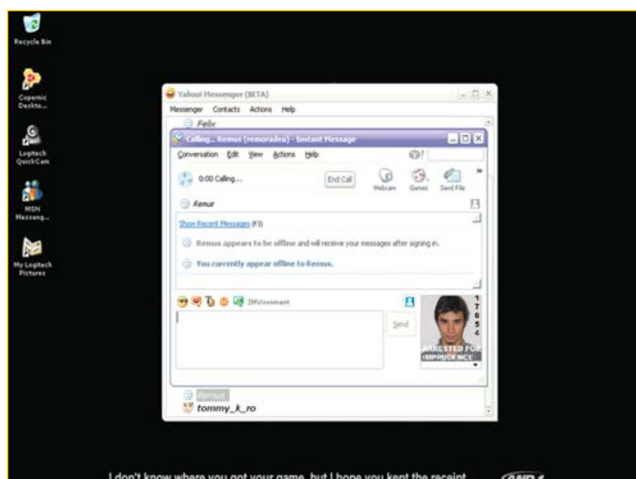




Videoconferinţa, cireşa de pe tort! În imaginea mare este interlocutorul iar în partea dreaptă-jos te poţi vedea pe tine



Interfaţa noului Yahoo Messenger poate fi uşor personalizată



Sună-ţi prietenii, iar dacă nu sunt online, lasă-le un mesaj vocal

de microfon şi difuzoare de calitate. O astfel de conversaţie "mănâncă" aproximativ 4KB (download) şi 4KB (upload). Poţi de asemenea să creezi tonuri de apel şi să transmiţi gratuit mesaje vocale. Realizarea unei conversaţii este mai mult decât intuitivă, aceasta realizându-se prin apăsarea butonului "Call" din partea stângă-sus a ferestrei de conversaţie.

Ce s-a păstrat, un avantaj major faţă de MSN, este posibilitatea de personalizare a interfeţei. De exemplu, eu prefer o interfaţă cât mai simplă, nu atât de aglomerată cum e cea a MSN Messenger-ului. Iar Yahoo îmi oferă posibilitatea de simplificare a acesteia.

Calitatea transmisiei video nu se apropie nici pe departe de ceea ce oferă MSN Messenger. Ba chiar mai mult, camera mea Web personală (Logitech QuickCam Pro 4000) nu este compatibilă cu această versiune beta.

Următoarea facilitate în ordinea importanţei este posibilitatea de partajare a imaginilor.

Astfel, în partea de sus a ferestrei de conversaţie, efectuarea unui clic pe butonul "Photos" lansează partenerului de discuţie invitaţia de partajare a imaginilor. Odată acceptată, în partea din dreapta, în continuarea casetei existente, se va deschide una nouă în care pozele pot fi inserate de la butonul "Add Photos" sau, mai simplu, prin metoda "drag&drop". Ambii utilizatori pot să introducă poze, iar în partea din dreapta-jos apare imaginea activă pe monitorul partenerului. Bineînţeles că imaginile pot fi salvate în calculator ("screen-size" sau "full-size").

O altă opţiune utilă o găseşti la meniul [Tools] -> [Show Pointer], care va afişa o săgeată, utilă în cazul în care vrei să explici/indici ceva într-un grafic, o schemă sau o fotografie.

Şi... cam atât. Având în vedere că avem de-a face cu o versiune beta, pot să spun că numărul de erori şi blocări a fost redus. Eu, sincer, nu am întâmpinat nici măcar o problemă, însă colegi de-ai mei mi-au semnalat apariţia anumitor probleme, aşa că nu poţi să te aştepţi la un soft perfect.

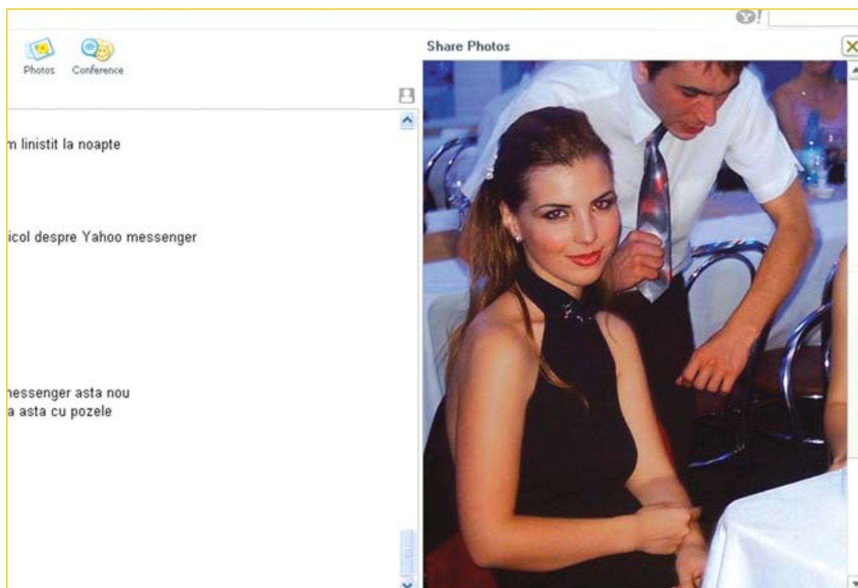
Concluziile de rigoare

Nu am încercat realizarea unui test comparativ ci, mai degrabă, o prezentare a inovaţiilor sau problemelor cu care se confruntă noile versiuni ale celor două softuri. Schimbările în MSN au fost mult mai semnificative, însă per ansamblu pot să spun că aceste două programe sunt momentan cam la acelaşi nivel, iar folosirea unuia sau a celuilalt este acum mai mult o decizie determinată de preferinţe şi nu de necesităţi.

Ne rămâne doar să sperăm ca în viitor companiile să colaboreze (puţin probabil totuşi) şi să putem comunica de pe Yahoo pe MSN sau invers, având parte totodată de facilităţile oferite până acum.

Evoluţia este însă mai mult decât evidentă. Iar asta pentru a schimba poate atitudinea denigratorilor... Noi, admiratorii - în schimb - ne vom bucura şi vom savura cu siguranţă noile facilităţi! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Cu noul YM, cei dragi sunt doar la un clic distanţă



Ce este un weblog?

Nu cred să existe vreun utilizator constant de Internet care, chiar dacă nu deţine un cont personal de weblog, (sau, pe scurt "blog" - numele pe care îl cunoaşte toată lumea), să nu fi dat peste un sit de acest gen de cel puţin câteva sute de ori în existenţa sa online. Dar ce este de fapt weblogul? O definiţie simplă ar fi aceea de pagină web cu articole actualizate periodic.



Fereastra de bază a unui weblog personal

În marea majoritate a cazurilor, acestea pot fi citite în ordine cronologică inversă. În ultimii ani, blogurile au început să apară precum ciupercile după ploaie, invadând Internetul. Te loveşti de ele în fiecare zi, motiv pentru care şi scopurile în care sunt folosite au început să fie tot mai variate. Pot să meargă de la contribuţii sporadice ale aceluiaşi autor şi să ajungă până la comunităţi imense de persoane care îşi postează gândurile în acelaşi loc. Pot fi folosite pentru campanii publicitare, campanii electorale sau intoxicare cu informaţii de toate genurile.

Subiectele sunt şi ele extrem de diverse, de la muzică sau filme, şi până la politică sau religie. Majoritatea permit utilizatorilor aflaţi "în vizită" să îşi posteze propriile comentarii cu privire la ceea ce a scris autorul. În multe cazuri, utilizatorii înregistraţi pot chiar să posteze poze, sunete sau chiar imagini video împreună cu articolele.

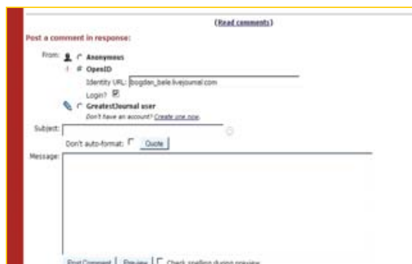
Exemple de asemenea pagini web sunt cu miile, câteva dintre cele mai cunoscute fiind Blogger - **www.blogger.com** (oferit de omniprezentul Google), Live Journal - **www.livejournal.com**, sau Xanga - **www.xanga.com**.

Partea enervantă apare pentru unii în momentul în care începi să foloseşti mai multe pagini de acest gen şi să îţi faci prieteni pe ele, deoarece eşti obligat să ţii minte tone de loginuri şi parole. Mai există şi problema intimităţii şi a păstrării datelor personale "la loc sigur", în afara influenţei corporaţiilor mari. La aceste lucruri s-au gândit şi cei care au dezvoltat OpenID, o idee cel puţin interesantă.

Ce vrea Open ID?

OpenID îşi propune să fie un sistem descentralizat de identificare a utilizatorului pe web, care să nu "cadă" în secunda în care una dintre companiile implicate dispare. O identitate OpenID nu este nimic mai mult decât un simplu URL, iar sistemul nu face decât să dovedească faptul că tu deţii unul, fără a mai face legături cu un profil plin de date personale de tot genul. Condiţia este, bineînţeles, ca URL-ul respectiv să fie de pe un sit "OpenID enabled". Poţi să îţi configurezi chiar tu un server de acest gen, dacă dispui de mijloacele necesare. Astfel, cei care vor merge mai apoi pe urma URL-ului furnizat de tine vor afla doar informaţiile pe care tu alegi să le faci publice (documente, CV-uri şi altele).

De exemplu, dacă deţii un cont pe **www.greatestjournal.com** (sau orice alt sit care foloseşte OpenID), intri pe **www.livejournal.com** şi vrei să postezi un comentariu la un post de acolo, nimic nu te va opri să foloseşti pentru asta OpenID-ul tău.



Când vrei să te loghezi pentru a posta un comentariu trebuie doar să introduci URL-ul propriu în câmpul "OpenID"



Sistemul îţi cere permisiunea pentru a folosi ID-ul

Modalitatea de utilizare este şi ea una extrem de rapidă. Blogurile care folosesc OpenID vor avea o opţiune suplimentară de autentificare, cea de "Open ID", unde trebuie doar să introduci adresa URL pe care doreşti să o foloseşti. Vei fi redirecţionat spre pagina pe care se află URL-ul dat de tine (trebuie întâi să fii autentificat acolo). Vei fi întrebat dacă permiţi folosirea identităţii tale pentru a posta. Poţi să alegi opţiunea "Yes, always", caz în care data viitoare vei putea posta doar alegând direct opţiunea "OpenID", sau "Yes, just this time", situaţie în care va trebui să repeţi de fiecare dată paşii de mai sus. Bineînţeles, a doua opţiune este recomandabilă dacă eşti îngrijorat cu privire la securitate. Tot ce mai ai de făcut acum este să postezi comentariul dorit.



Odată realizaţi toţi paşii, comentariul este postat fără a mai necesita un cont nou

Sistemul poate fi folosit foarte uşor de către toţi cei ce deţin un cont pe o pagină web care l-a implementat deja. În această categorie intră deja aproape toate weblogurile realizate pe platforma **www.livejournal.com**, dar numărul acestora se află în continuă creştere.

Marele avantaj al acestui serviciu este caracterul său descentralizat, astfel încât nimeni nu stochează informaţii personale ale utilizatorului (cum se întâmplă în cazul Passport-ului de la Microsoft). Intenţia este ca totul să fie gratuit, dar să nu uităm însă că varianta finală nu e încă definitivată.■

Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

EXPLOZIA Google

Google - scurt istoric

Povestea Google începe în 1995, odată cu prima întâlnire dintre Larry Page şi Sergey Brin, doi absolvenţi ai Universităţii Stanford. Aceştia au început să lucreze împreună la dezvoltarea unui motor de căutare pe care l-au numit în primă fază "Backrub". Lucrurile încep însă cu adevărat să se mişte în 1998, când cei doi, ajutaţi de primul lor angajat, pe numele său Craig Silverstein (care avea să devină mai apoi director tehnic al companiei), îşi deschid propria lor companie, Google Inc., cu sediul în garajul unui prieten.

Cu toate că în primă fază indexa un număr de "numai" 25 de milioane de pagini web, Google înregistra deja un număr de 10.000 de căutări zilnic, iar vestea despre el a început să se răspândească cu viteza luminii.


Larry Page şi Sergey Bryn, fondatorii a ceea ce astăzi reprezintă cel mai cunoscut motor de căutare de pe Internet

Printre factorii care au contribuit la succesul pe care îl are motorul de căutare în momentul de faţă sunt numeroasele premii cu care a fost recompensat şi, nu în ultimul rând, multe articole favorabile publicate în presa de specialitate şi nu numai. Numărul de utilizatori a continuat şi el să crească odată cu popularitatea mărcii. Aceştia erau - şi sunt în continuare - atraşi de simplitatea şi viteza de utilizare.

Google a continuat să se extindă, ajungând să indexeze în momentul de faţă un număr de peste 8 miliarde de pagini web, număr aflat într-o creştere permanentă. A primit chiar premiul acordat celei mai cunoscute mărci pe plan mondial în doi ani consecutivi, 2002 şi 2003, fiind detronat în 2004 de Apple.

Ambiţioasa companie americană nu dă semne că ar avea vreo intenţie să se oprească aici, ci continuă să se extindă, atât pe web, prin Gmail - noul său serviciu de webmail - aflat încă în stadiu beta - cât şi prin dezvoltarea de aplicaţii software. Această extindere nu pare să aducă nimic prielnic pentru concurenţii săi.

Gmail - Yahoo şi Hotmail în pericol

Primul subiect aflat în discuţie este Gmail, care se anunţă încă de pe acum un serios competitor pentru celelalte servicii de email gratuit disponibile în momentul de faţă. Şi asta în condiţiile în care se află pentru moment în stadiu beta. Gmail promitea, în momentul în care Google a anunţat lansarea sa, 1 gigabyte spaţiu de stocare, valoare de-a dreptul imensă la momentul respectiv. Cu toate că anunţul a fost făcut pe data de 1 aprilie 2004, Google nu a glumit.

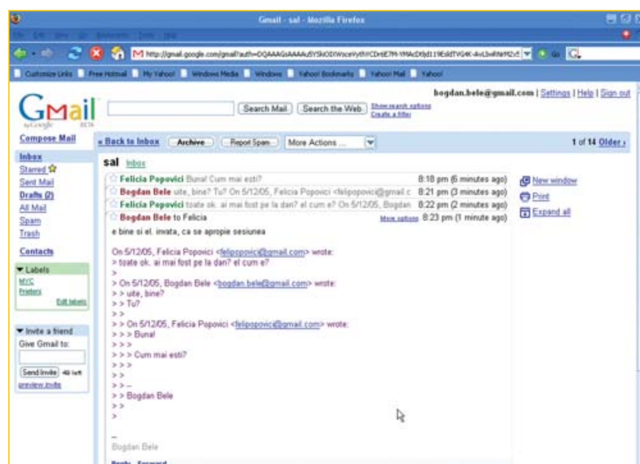
Gmail a ajuns între timp să ofere norocoşilor care au reuşit să pună mâna pe el (accesul la acest serviciu se face pe baza unei invitaţii primite de la un utilizator care dispune deja de el) un spaţiu de stocare de peste 2 gigaocteţi, care continuă să crească în fiecare zi.

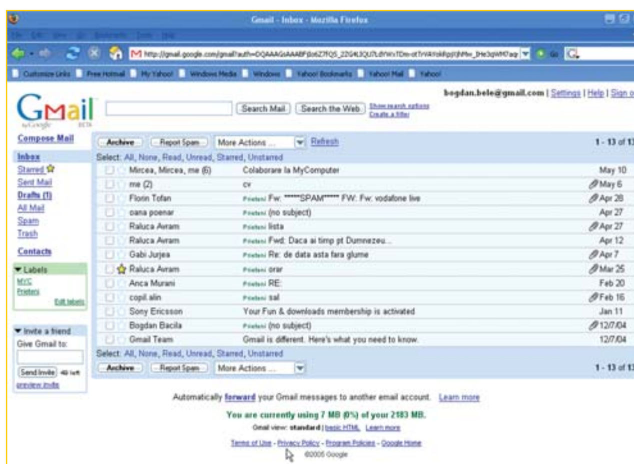
Cu toate că la prima vedere arată ca orice alt serviciu de email gratuit, Gmail dispune de o serie de facilităţi nemaiîntâlnite până acum. Un exemplu în acest sens - în loc să trebuiască să fie sortate în foldere pentru a fi găsite ulterior, mailurilor li se poate adăuga o etichetă (cum ar fi "muncă" sau "prieteni"). Căutarea prin Inbox este astfel uşurată în mod semnificativ. Poţi chiar să ceri numai afişarea mailurilor cu eticheta "Prieteni".

O altă mare premieră a Gmail este aceea că, în loc să trateze fiecare mail ca pe un obiect distinct, le grupează în aşa-numite "conversaţii", astfel încât să poţi merge uşor



Pagina principală a Google - poate cel mai cunoscut sit de pe Internet


Gmail grupează corespondenţa cu o anumită persoană în "conversaţii", cu scopul de a uşura căutarea.

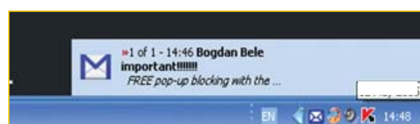

Căsuţa poştală Gmail are o structură foarte simplă şi uşor de utilizat

pe "firul" unui mail, fără a pierde prea mult timp căutând prin căsuţa poştală.

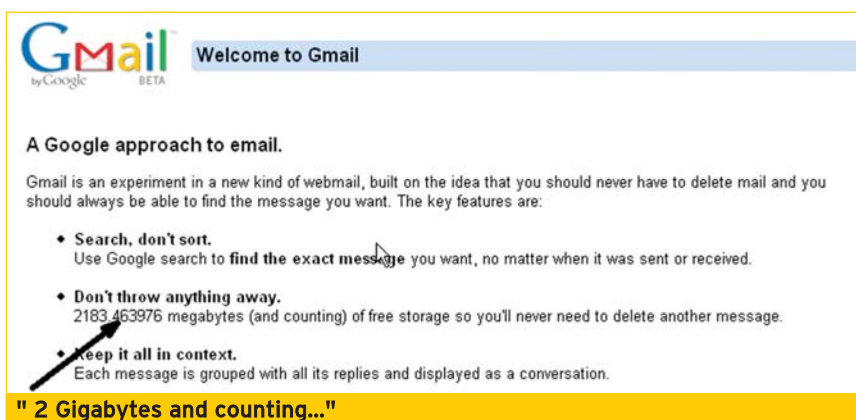
Aşa cum îi stă bine unui serviciu de email oferit de un motor de căutare, Gmail dispune de căutare Google în interiorul căsuţei poştale după toate criteriile posibile - dată, expeditor, ataşament, subiect şi altele.

Singurul lucru imputat de către unii cârcotaşi acestui serviciu altfel reuşit, este acela de a scana textele mailurilor, afişând apoi pe margine diverse reclame legate de acestea. Dar aceasta este, în opinia multora, o falsă ameninţare. Mailurile sunt scanate de un sistem în întregime automat, ele netrecând prin faţa ochilor nimănui. Cel puţin aşa pretind cei de la Google. Şi oricum, având în vedere caracterul gratuit al serviciului, cei cărora nu le convine acest lucru sunt liberi să nu-l folosească.

Alături de Gmail poate fi descărcat gratuit şi Gmail Notifier, unealtă destinată exclusiv utilizatorului acestui serviciu de mail gratuit. Gmail Notifier este un program relativ simplu, dar foarte util. Acesta permite verificarea căsuţei poştale Gmail direct din system tray, fără a mai fi necesară deschiderea unei ferestre de browser. În momentul primirii unui mesaj nou, programul vă comunică expeditorul acestuia, subiectul şi ora exactă a primirii lui.



Gmail Notifier te anunţă imediat la primirea unui nou mesaj.



" 2 Gigabytes and counting..."

Google Deskbar - browserul în miniatură

O altă unealtă lansată recent de compania americană este Google Deskbar. De această dată este vorba despre un software de căutare, al cărui scop este acela de a permite utilizatorului să găsească pe Google informaţiile care îl interesează în momentul respectiv fără a mai fi nevoit să deschidă o fereastră de browser. De fapt, este vorba despre un mini browser.

Programul de instalare nu face nimic altceva decât să adauge un mic textbox pe bara de start. În momentul în care utilizatorul scrie termenii căutării în respectivul textbox, Google Deskbar deschide o mică fereastră în care sunt afişate rezultatele. Această fereastră se închide apoi automat.


Google Deskbar sau cum să cauţi pe Internet fără a mai deschide un browser.

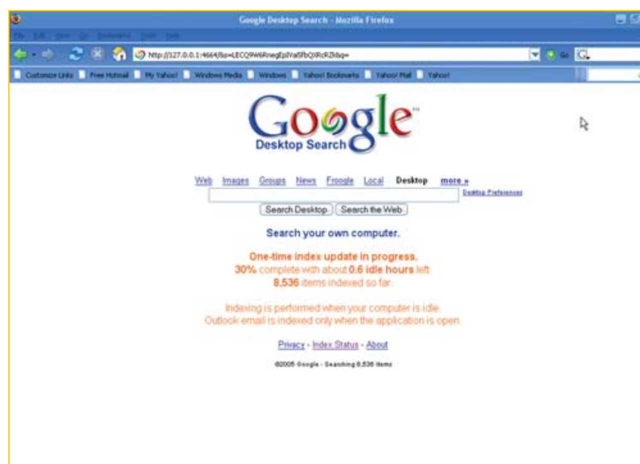
Deskbar dispune de posibilitatea de a fi "chemat" de aproape oriunde din Windows, prin combinaţia de taste [Ctrl] + [Alt] + [G]. Mai mult, există chiar posibilitatea de a selecta un fragment de text pe care apoi să-l căutaţi pe web prin introducerea aceleiaşi combinaţii de taste, fără a mai fi necesară copierea acestuia.

Odată introdus un text în searchbox, acesta poate fi căutat pe Google în mai multe moduri, tot cu ajutorul unor combinaţii simple de taste. De exemplu, [Ctrl] + [I] va lansa o căutare de imagini, iar [Ctrl] + [N] - o căutare în Google News.

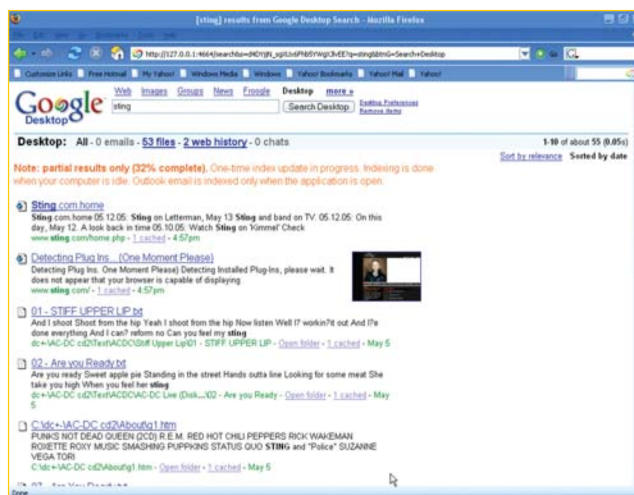
Cu alte cuvinte, Google Deskbar nu este altceva decât un urmaş mult mai inteligent şi mai uşor de folosit al deja clasicului Google Toolbar pentru browsere web.

Desktop Search - ce se ascunde în calculatorul tău

Iată-ne ajunşi la Google Desktop Search, un alt membru al familiei softurilor dezvoltate de Google. Ocupaţia sa este atât



Google Desktop Search adaugă paginii web Google opțiunea de căutare în propriul PC



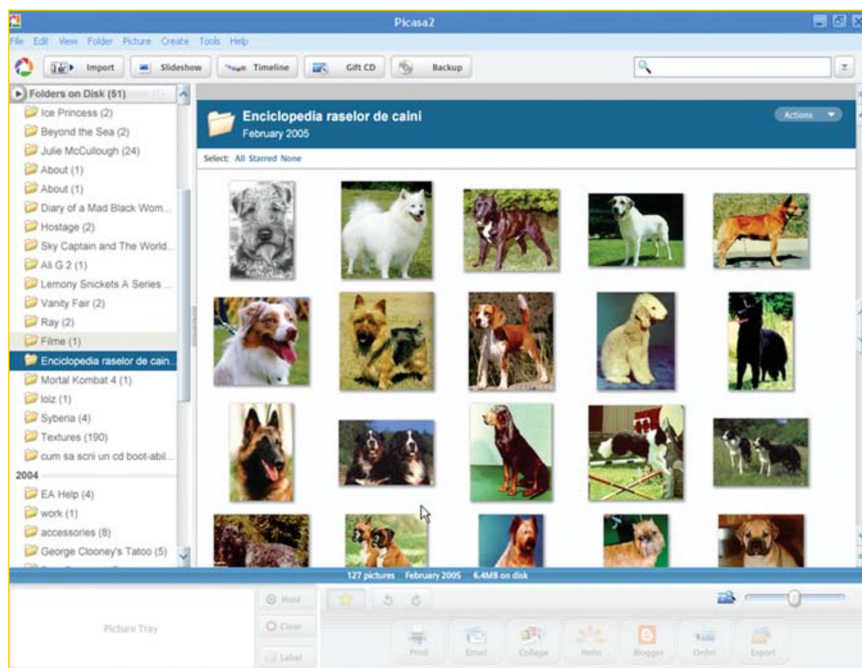
Programului de căutare nu-i scapă nimic

căutarea pe web, aproape la fel ca în cazul lui Deskbar, dar şi aceea de a indexa, aidoma unui motor de căutare, e-mailurile, căutările pe Internet, documentele, fişerele multimedia, dar şi o istorie a paginilor vizitate pe web. Google câştigă astfel bătălia purtată de mai mult timp cu Yahoo sau Microsoft pentru combinarea căutării pe web cu căutarea în propriul PC.

Dar totuşi cum funcţionează? Răspunsul este unul relativ simplu. După descărcarea programului de instalare de pe Internet şi rularea sa, Desktop Search începe să indexeze în background aproape tot ce face utilizatorul, creându-şi propria sa bază de date, pe care apoi o aduce la zi de fiecare dată când apare ceva nou. Rezultatul? În momentul în care intri pe **www.google.com** îţi va apare în pagină încă un tab de căutare, pe numele său "Desktop". În momentul în care intri acolo ai, pe lângă obişnuita opţiune de căutare pe web, şi pe cea de căutare în propriul calculator. Specifici un termen de căutare, iar programul îţi va arăta toate documentele, fişierele, căutările pe web sau siturile vizitate care conţin termenul respectiv.

Sună interesant - şi chiar este - dar Desktop Search a generat şi el o serie de discuţii pe tema protejării intimităţii celor care îl folosesc. Adevărul este că softul celor de la Google poate fi folosit nu doar de persoane care doresc să caute ceva în propriul PC sau să-şi aducă aminte pe ce sit au dat de un anumit lucru, ci şi de către şefi interesaţi de paginile de web vizitate de cei din subordinea lor sau de conţinutul poştei electronice a celor din urmă. Recent apăruta variantă "Enterprise" are toate şansele să sperie angajaţii care petrec prea mult timp pe Internet.

Bineînţeles că şi Google Desktop Search vine însoţit de un toolbar care facilitează accesul la el de oriunde din Windows. La instalare, utilizatorul are de ales între un toolbar pe bara de start sau un searchbox independent, care "pluteşte" deasupra programelor folosite sub Windows.



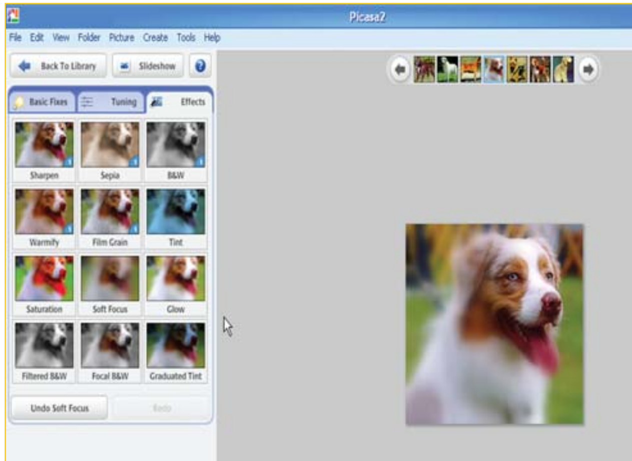
Picasa îţi face ordine în colecţia de imagini încă de la prima pornire

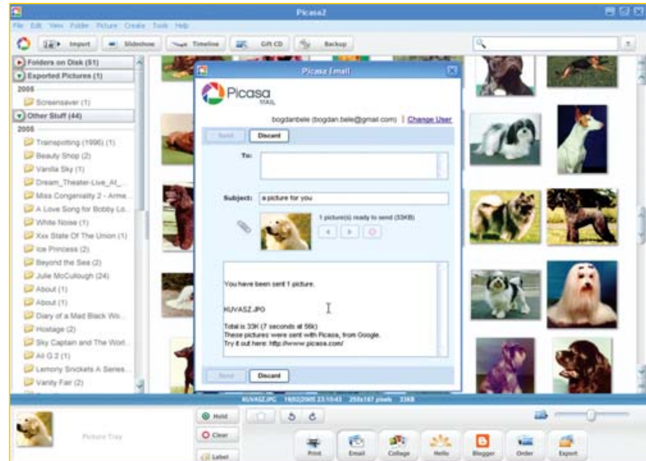
Picasa 2 - organizare perfectă a imaginilor

Un alt soft dezvoltat de Google, care nu va întârzia să dea dureri de cap competitorilor săi, este Picasa 2. Este vorba despre un soft creat cu scopul de a permite utilizatorului să îşi organizeze, vizualizeze şi editeze mult mai uşor imaginile stocate pe PC-ul din dotare.

Imediat după descărcare şi instalare, Picasa scanează întreg calculatorul în căutare de imagini şi fişiere video. După realizarea acestei scanări, softul le organizează în foldere, în funcţie de data la care au apărut pe hard-diskul calculatorului. De aici încolo e o simplă joacă de copii să găseşti pozele făcute acum 2 ani, pe care nu mai ţii minte pe unde le-ai copiat.

Dar Picasa mai ştie încă o mulţime de lucruri, unele mai utile decât altele. Odată ce ai în faţa ta o imagine, softul îţi oferă o multitudine de opţiuni de editare a acesteia, cu scopul de a o "transforma" exact în ceea ce îţi doreşti. Poţi ajusta cu uşurinţă luminozitatea, umbrele, contrastul sau


Mulţimea de efecte te ajută să prelucrezi imaginile aşa cum îţi doreşti


Pozele din colecţia proprie pot fi trimise cu uşurinţă prietenilor prin e-mail

culorile. Pentru leneşi există chiar o funcţie predictivă cu numele de "I'm Feeling Lucky", ale cărei rezultate sunt destul de bune.

La dispoziţia ta sunt şi o sumedenie de efecte, cum ar fi sepia, alb negru sau focalizarea pe o anumită porţiune a imaginii. Nu lipseşte, bineînţeles, nici funcţia "Crop", care îţi permite să "decupezi" o anumită porţiune dintr-o imagine şi să o editezi separat. Tot de aici se poate elimina din imagini enervantul efect de "ochi roşii" provocat de bliţul aparatelor foto.

Picasa oferă şi posibilitatea creării de slideshowuri cu pozele favorite, cărora li se poate adăuga în fundal MP3-ul preferat. Se pot scrie chiar CD-uri “cadou“ cu imaginile preferate.

De remarcat sunt şi posibilităţile variate de a trimite prietenilor imagini din colecţia proprie. Acest lucru poate fi făcut prin deja clasicul email, situaţie în care ai mai multe opţiuni. Poţi folosi Microsoft Outlook - caz în care Picasa va deschide clientul de mail şi va ataşa direct imaginea la un mesaj sau Gmail - fotografiile vor fi trimise direct, fără a mai deschide un browser sau client de email. A treia alternativă este Hello, clientul de instant messaging al Picasa, care permite în acelaşi timp şi chatul cu prietenii care deţin şi ei un asemenea cont. Este greu de crezut că Hello va reuşi să facă în vreun fel concurenţă mult mai cunoscutelor Yahoo şi MSN Messenger, dar ideea nu este rea.

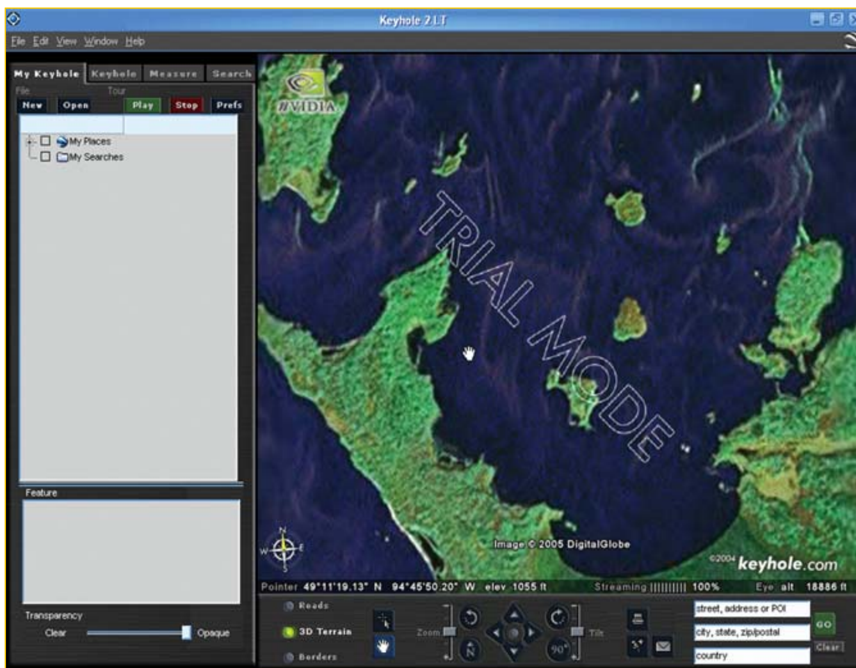
Trăgând linie, Picasa este un soft cu adevărat util pentru cei care îşi doresc să împartă amintirile cu prietenii lor, dar şi să le editeze la un nivel de începător. Punctul său slab este cantitatea destul de mare de memorie de care are nevoie pentru a funcţiona la parametri normali, lucru care îl face inaccesibil pentru cei cu calculatoare mai "obosite".

Ultima "ispravă" cu care se pot lăuda cei de la Google este achiziţionarea Keyhole, un soft care permite vizualizarea de imagini realizate cu ajutorul satelitului. Aplicaţia permite zoomul până aproape de nivelul unei străzi (nu şi pentru România, dar cine ştie ce va aduce viitorul). Keyhole poate fi încercat gratuit timp de o săptămână, după care licenţa de utilizare costă 30 de dolari SUA pe an.

Consecinţa cumpărării Keyhole este iminenta lansare a Google Earth, o aplicaţie gratuită care va avea funcţii apropiate de cele ale Keyhole. Bineînţeles că variantele mai avansate vor avea preţuri pe măsură.

Acestea sunt doar câteva dintre numeroasele servicii oferite de compania americană, aflată în continuă dezvoltare, dar putem fi siguri că nu vor înceta să apară alte surprize din partea lor în perioada care urmează.

Iar dacă vrei să încerci "pe propria piele" serviciul Gmail, poţi obţine invitaţia chiar de la noi, dacă ne trimiţi un e-mail pe adresa myc.team@gmail.com. ■



Keyhole îţi permite să priveşti totul de sus

Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

DreamWorks Animation SKG. Inc. este o companie care se ocupă cu producerea filmelor animate. Ele sunt generate pe calculator (CG) şi sunt dezvoltate la o calitate ridicată, folosind tehnologia actuală de vârf. Filmele realizate au avut un mare succes pe plan mondial. Printre ultimele filme lansate se numără: Madagascar, Shrek şi Shark Tale.

Despre studioul de animaţie

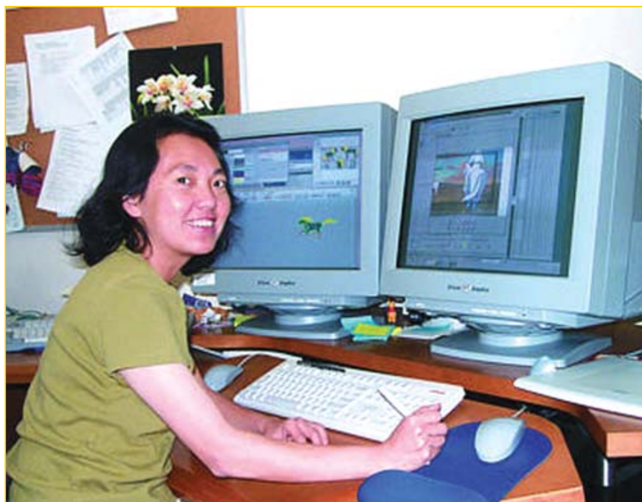
În 1980 Carl Rosendahl, Glenn Entis şi Richard Chuang au format o companie care se ocupa cu producerea animaţiilor pe calculator. Sub numele Pacific Data Images (PDI) compania a dezvoltat multe logo-uri şi reclame televizate. În anul 1991 a contribuit chiar şi la realizarea filmului Terminator 2. În paralel, în anul 1994, Steven Spilberg, Jeffrey Katzenberg şi David Geffen au format marea companie Dreamworks SKG. În interiorul acestei companii s-a format treptat o diviziune care s-a ocupat de producerea conţinutului grafic digital. În anul 1998, cele două companii, DreamWorks SKG şi PDI au început colaborarea pentru realizarea filmului Antz. În acelaşi an, Dreamworks SKG a realizat filmul "The Prince of Egipt" folosind tehnici tradiţionale de animaţie. În anul 2000 s-a format o nouă divizie a companiei Dreamworks, care urma să producă doar animaţii computerizate. Condusă de Jeffrez Katzenberg, aceasta a evoluat într-un adevărat studio, având mai multe sedii în California. În anul 2004 ea a devenit o companie separată, purtând numele Dreamworks Animation SKG Inc. Materialul realizat a fost şi este în continuare distribuit tot de marea companie.

Filmele lansate începând cu anul 2000 au fost: "The Road to El Dorado (2000)", "Chicken Run" (2000), "Shrek"


Modul de realizare a unui personaj



Echipa Dramworks Animation


Artiştii suprinşi în momentul lucrărilor


Modul de lcuru în ToonShooter

(2001), "Spirit: Stallion of the Cimarron" (2002), "Shrek 2" (2004), "Shark Tale" (2004) şi "Madagascar" (2005).

Tehnologia folosită

În prezent 200 de angajaţi lucrează la dezvoltarea tehnologiei şi realizarea efectelor vizuale pe calculator. Pentru realizarea filmului "Spirit: Stallion of the Cimarron" au fost folosite staţii de lucru pe care a fost instalat sistemul de operare Linux şi o fermă de randare bazată tot pe acest sistem de operare. Pentru filmele Shrek şi Antz au fost folosite servere şi staţii de lucru SGI care rulau la o performaţnă ridicată. Tehnologia a avansat, iar aceste staţii au fost schimbate cu altele noi. Compania a căutat alternative o îndelungată perioadă de timp. După testarea unei game largi de soluţii, printre care şi sisteme bazate pe Windows 2000 sau Mac OSX, compania a decis să folosească în continuare sistemul de operare Linux, iar pentru staţii de lucru au ales sisteme Hewlett-Packard. Scott Chapin, administrator de sistem al companiei Dreamworks, a declarat: "am testat o serie de soluţii, iar dintre acestea chiar şi sistemul de operare Linux a avut propriile probleme. Dar, eforturile făcute de colegii de la HP şi Red Hat le-au acoperit".

De-a lungul timpului ferma de randare s-a extins până la un număr de 500 de procesoare. Acestea se ocupă de transformarea informaţiilor legate de cele trei dimensiuni, în modul de vizualizare 2D. Cu vechea arhitectură, procesul a fost atât de intens, încât pentru realizarea unui singur cadru a fost necesară o durată mai mare de 3 ore. Pentru animatori acesta este un dezavantaj enorm. Dacă ei doresc să efectueze doar o mică modificare, secvenţa video trebuie randată din nou. După trecerea la noile sisteme,




Ferma de randare a studioului alcătuită din peste 1000 de procesoare

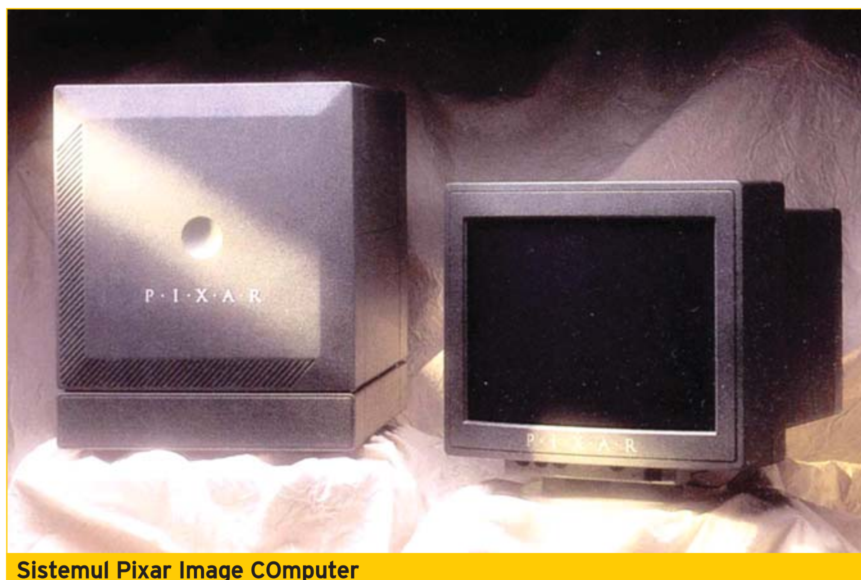

Un screenshot din perioada realizării filmului The Road to El Dorado

timpul de randare a fost redus extrem de mult, ajungându-se până la randarea în timp real.

O altă provocare a fost trecerea artiştilor pe sistemul de operare Linux. Problemele apărute au fost rezolvate cu succes de compania Red Hat, începând cu aspecte legate de instalare şi ajungând până la cele legate de kernel.

După instalarea serverelor, a staţiilor de lucru şi a sistemelor de operare a apărut problema tipurilor de programe care urmau a fi folosite pentru realizarea conţinutului digital. Au fost folosite o gamă largă de pachete software, începând de la simple programe de desenare şi ajungând până la complexul program Maya, realizat de compania Alias Wavefront. Echipa de programatori a dezvoltat chiar şi un soft proprietar denumit ToonShooter. Acesta ajută la desenarea personajelor în animaţia tradiţională şi este conceput pentru sistemul de operare Linux.

În timpul realizării filmului Shrek s-a ajuns la folosirea unui număr impresionant de peste 1000 de procesoare. Dintre acestea, 80% au fost bazate pe Linux şi 20% pe IRIX. Ele



Sistemul Pixar Image COmputer


Filmul The Road to El Dorado

erau procesoare duale P3, rulau la o viteză de 1 GHz şi erau dotate cu o cantitate de 2 GB de memorie RAM. Tehnologul şef al companiei, Ed Leonard, a fost întrebat de ce nu au folosit procesoare AMD. El a declarat: "Sistemul Linux rulat pe procesoare Intel oferă o stabilitate mare. Noi am fost mulţumiţi de rezultatele obţinute".

Concurenţa

Dreamworks Animation nu a fost singurul studiou de animaţie care s-a dezvoltat de-a lungul timpului. Cererea mare de filme animate a determinat înfiinţarea mai multor astfel de studiouri asemănătoare.

Cea mai mare companie rivală este compania Pixar. În anul 1986 ea a devenit o companie independentă, dintr-o diviziune a companiei Lucasfilm. Ea a fost achiziţionată de Steve Jobs în schimbul unei sume de 10 milioane USD. La început, compania a avut ca activitate domeniul hardware, lansând sistemul denumit Pixar Image Computer. Datorită succesului mic, pentru promovarea lui, John A. Lasseter (unul dintre fondatorii companiei) a realizat animaţii de scurt metraj. Acestea erau folosite la expoziţiile internaţionale pentru a demonstra puterea sistemului hardware folosit. Datorită vânzărilor foarte mici şi a pericolului de a intra în faliment, departamentul de animaţie format de



Filmul Finding Nemo ralizat de Pixar



Shark Tale - unul dintre cele mai reuşite filme realizate de studioul Dreamworks Animation

Lasseter a început să acumuleze fonduri prin realizarea reclamelor şi a animaţiilor pentru televiziune. Succesul companiei a crescut enorm din momentul semnării contractului din anul 1991, cu compania Walt Disney Studios, pentru realizarea filmelor de animaţie.

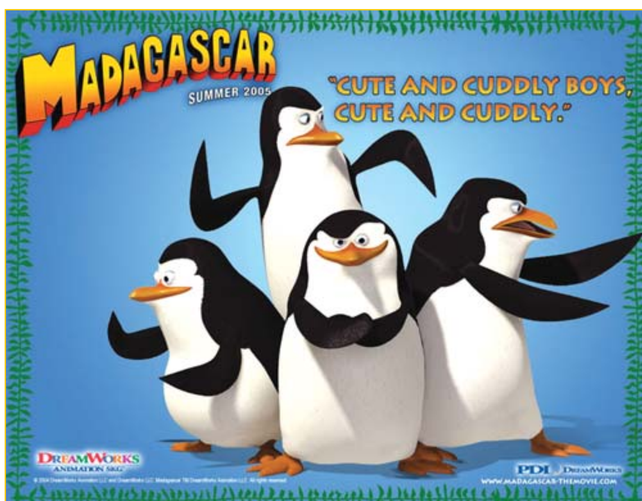
Filmele realizate sunt "Toy Story "(1995), "A Bug's Life" (1998), "Toy Story 2" (1999), "Monsters, Inc." (2001), "Finding Nemo" (2003), "The Incredibles" (2004).

Rivalitatea dintre cele două mari companii s-a observat chiar şi prin temele filmelor realizare. În aproximativ aceeaşi perioadă au fost lansate filmele "Shrek" şi "Monsters, Inc." Mai precis, data de lansare a DVD-ului filmului Shrek a coincis cu data de lansare a filmului Monsters, Inc. în cinematografe. Atât reprezentanţii companiei Pixar, cât si reprezentanţii companiei Dreamworks au precizat că datele de lansare au fost o pură coincidenţă. La o analiză mai atentă s-a demonstrat că grupul Disney a anunţat prima data de lansare a filmului pentru 2 noiembrie (încă din luna februarie). Dreamworks nu a anunţat data de lansare a dvd-ului până la jumătatea anului, când a fixat-o pentru 30 octombrie. Ziua de marţi este în general ziua de lansare a DVD-urilor, deci data de 30 ar fi fost una motivată. Lansarea a fost amânată pentru data de 2 noiembrie (vinerea, ziua în care au loc lansările de filme), primind remarci dure de la reprezentanţii companiei Walt Disney. Rivalitatea celor două companii a atins punctul culminant prin lansarea celor două filme "Finding Nemo" şi "Shark Tale". În ambele acţiunea are loc într-un mediu subacvatic.

Studioul meu favorit rămâne Dreamworks Animation, în primul rând datorită stilului comic al povestirii. Multă lume a criticat tendinţa de parodiere, spre deosebire de filmele "curate" ale celor de la Pixar. Chiar şi cu o calitate mai slabă din punctul de vedere al realizării grafice, Dreamworks rămâne studioul meu preferat. El s-a remarcat şi prin faptul că oferă o mulţime de informaţii înainte de lansarea filmului, oferă multe trailere, minutele de început şi, în plus, multe detalii despre poveste. Cum reuşeşte să-şi menţină succesul chiar şi după divulgarea acestor informaţii...?

Acestea fiind spuse vă invit să urmăriţi ultimul lor film, "Madagascar", pentru că merită cu siguranţă! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro





Madagascar - utlima lansare a studioului Dreamworks Animation

Şcoli online

Internetul se răspândeşte cu o viteză uimitoare. Dintre toate avantajele pe care le aduce, cel mai important este posibilitatea de comunicare. A trebuit să parcurgem un drum de câteva mii de ani pentru a ajunge la nivelul la care, aproape gratuit putem comunica cu orice persoană din lume. În plus comunicarea a evoluat la un alt nivel. Persoanele care doresc să comunice se pot vedea şi auzi, chiar din interiorul locuinţelor personale.

Acum este mult mai uşor să accesăm Internetul pentru a ne procura de acolo informaţiile necesare. De exemplu, dacă doresc să citesc o carte va trebui să mă deplasez până la biblioteca aflată în centrul oraşului pentru a o procura. Datorită evoluţiei tehnologice am ca alternativă căutarea ei într-o bibliotecă virtuală. Pentru a economisi timp voi alege varianta bibliotecii virtuale. În acelaşi fel multe activităţi se vor lega în timp de Internet. De exemplu activitatea de achiziţionare online a produselor prin intermediul cărţilor de credit este deja practicată de multă lume. Casele de licitaţii online sunt într-o plină prosperitate. Multe activităţi sunt legate de Internet, iar acum ne aflăm în pragul introducerii şcolilor online.

Cum poate fi transformat (sau adaptat) sistemul de învăţământ la mediul online? Cum va putea interacţiona elevul cu profesorul? Foarte simplu! Ai nevoie doar de un calculator, o cameră Web şi o legătură la Internet. Profesorul se va întâlni cu elevul într-o conferinţă video online. Aici profesorul îi va putea explica lecţia şi arăta elevului exact ca la televizor. Chiar mai mult, elevul îl va putea întreba pe profesor problemele nelămurite, pentru că, să nu uităm, Internetul perimite comunicarea în ambele direcţii.

Care sunt avantajele unui astfel de sistem?

Cel mai mare avantaj este posibilitatea de a accesa sistemul de învăţământ din orice zonă. Încă din vremuri îndepărtate, distanţa a fost una dintre cele mai mari piedici apărute. Online vei putea studia la orice şcoală din lume, dacă eşti suficient de pregătit pentru a o urma. Nu va trebui nici măcar să pleci de acasă pentru a fi prezent la un curs. Al doilea avantaj este posibilitatea de a înregistra cursurile. Dacă apare o problemă şi nu eşti prezent, vei putea urmări cursul respectiv la momentul oportun printr-o înregistrare. Astfel va fi rezolvată eterna problemă a studenţilor: lipsa motivată de la ore!

Există la ora actuală şcoli online?

Da, există un număr destul de mare. Cea mai importantă după părerea mea este Animation Mentor, o şcoală care a fost lansată recent. Ea a fost concepută datorită unei nevoi acute de locuri de muncă în domeniul animaţiei tridimensionale.

Nevoie acută? Cine face angajări în acest domeniu? Pornind de la renumita companie Blizzard, care şi-a răspândit anunţurile pe tot Internetul şi ajungând până la marile studiouri, precum Dreaworks sau Pixar. Aceşti giganţi ai industriei au format secţiuni permanente pe siturile lor, prin care intenţionează să angajeze nou personal. Singura lor cerinţă este un nivel mare de stăpânire a domeniului în care activează.



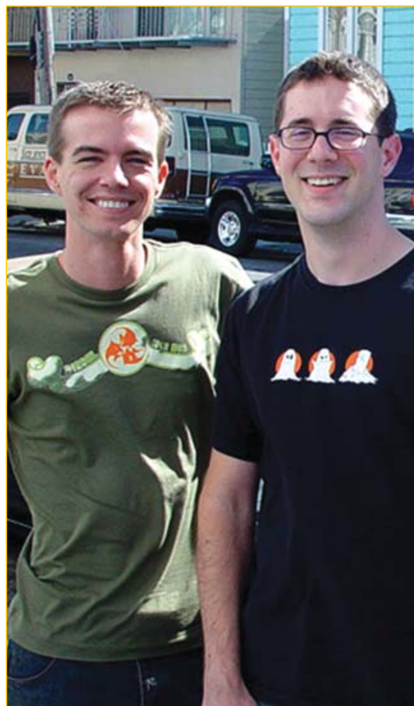


Situl www.animationmentor.com



Modul de predare a unei lecţii

Dacă doreşti să urmezi această profesie, de unde îţi achiziţionezi materiale educaţionale? Cine îţi va arăta toţi paşii care trebuie parcurşi? Şcoala Animation Mentor a fost formată de câţiva artişti din domeniul graficii computerizate. Printre aceştia se numără Bobby "Boom" Beck, Shawn Kelly şi Carlos Baena. Cei trei au lucrat la filme precum "Toy Story 2", "Monster's Inc.", "Finding Nemo", "Star Wars" sau "The Incredibles". În cursurile online, cei trei încearcă să explice procesul de animare a persoanjelor pe înţelesul tuturor. În secvenţele video ei au adunat materiale din locuri publice pe baza cărora îţi explică mişcarea şi modul în care are loc animarea unui personaj. După prezentarea teoriei, elevii primesc sarcini, iar după realizarea lor are loc secţiunea de "critici", prin care fiecărui elev îi sunt explicate problemele care îi apar în animaţia realizată. La începutul anului, la lansarea oficială au fost acceptaţi 240 de studenţi.



Echipa Animation Mentor

Alte şcoli online

La o simplă căutare pe **www.google.com** ies la iveală o sumedenie de şcoli online. Unele mai cunoscute, altele mai puţin cunoscute. Acum este perioada în care domeniul este în plină dezvoltare şi din această cauză nu avem acces la o listă bine structurată şi împărţită pe categorii. Avem acces online chiar şi la un sistem general de testare a cunoştinţelor. La adresa **www.brainbench.com** avem acces la o serie de teste care acoperă foarte multe domenii. Compania este certificată comform ISO 9000:2000, fiind prima care şi-a dobândit dreptul de a testa online orice persoană, iar rezultatul să fie recunoscut pe plan mondial. Compania a fost înfiinţată în anul 1998, iar de atunci peste 1000 de corporaţii şi 6 milioane de clienţi individuali au apelat la serviciile pe care le oferă. Doreşti să testezi cunoştinţele angajaţilor? Foarte uşor! Apelează la **www.brainbench.com** pentru a vedea nivelul real al cunoştinţelor acestora. Dacă doreşti, poţi să parcurgi teste din domeniul tău de activitate pentru a-ţi îmbunătăţi CV-ul. Testele sunt foarte bine puse la punct, şi fiecare poate fi parcurs după achitarea unei taxe. În domeniul "Computer Software" găsim teste pentru CAD (Computer Aided Design), aplicaţii Office, aplicaţii pentru Internet. Ne putem testa cunoştinţele despre sistemele de operare OS X sau Windows 95/98/2000, cunoşinţele de Corel, Flash, Fireworks, Dreamweaver, JavaScript, Macromedia Director, Quark, Photoshop sau 3ds Max. Există o perioadă a anului în care majoritatea testelor vor fi gratuite, şi pentru a fi anunţat la timp trebuie să te înscrii în newsletter-ul companiei.

Pe viitor accentul va cădea tot mai mult pe dezvoltarea domeniilor de specialitate. Online vei avea cel mai uşor mod de accesare a resurselor educaţionale. Singurele cerinţe rămân doar calculatorul, Internetul şi dorinţa de a asimila noi cunoştinţe! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Steganografia
-ascunderea datelor în imagini-



Transmiterea datelor a devenit o necesitate vitală în zilele noastre. Fie ele mesaje private, fie secrete de afaceri, confidenţialitatea este un lucru mult râvnit. Persoanele nedorite îţi pot accesa cu uşurinţă informaţiile personale, pentru ca ultierior să le folosească împotriva ta. Cu tehnologia actuală ai posibilitatea de a-ţi codifica informaţia chiar şi gratuit. Dimensiunile normale de 40 şi 56 de biţi a cheilor de codificare pot fi sparte fără prea mult efort. Probabil că pentru ultimele tehnologii de înlăturare a protecţiilor piedica este cu mult mai înaltă. Ce putem face pentru a ne proteja informaţiile?

Un fişier parolat sau criptat întotdeauna va reprezenta o provocare pentru marii hackeri.



Când un mesaj este codificat, aparent el nu mai are nici un sens. Lipsa sensului ne duce foarte uşor la ideea de ascundere a unor informaţii importante. Simpla codificare este suficientă pentru a atrage atenţia.

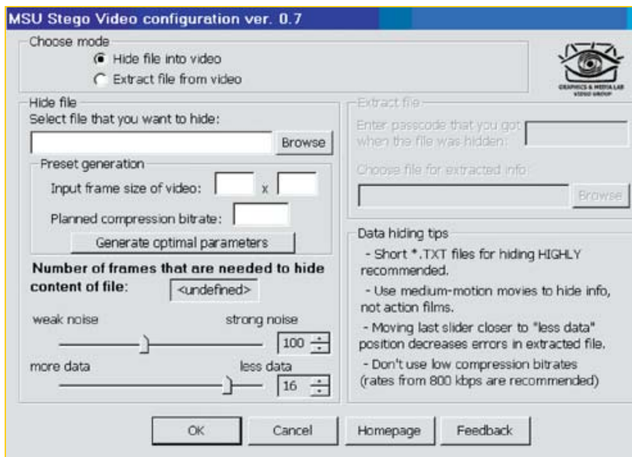
Dacă îl vom camufla? Dacă l-am putea ascunde într-un alt fişier care prezintă mai puţin interes?

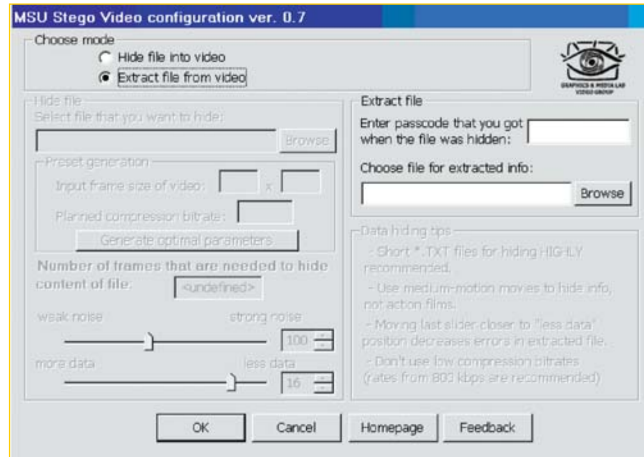
Steganografia este arta şi ştiinţa ascunderii informaţiei prin includerea mesajelor înăuntrul altor mesaje, aparent inofensive. Ea reprezintă o colecţie de tehnici dezvoltate pentru camuflarea informaţiilor. Mediul de camuflare este public şi vizibil de oricine, iar informaţia ascunsă este greu de interpretat. Steganografia este modalitatea de completare a criptografiei, iar pentru informaţia digitală doar imaginaţia este limita posibilităţilor. Cel mai răspândit mediu de transport rămâne formatul multimedia. Imaginile sunt atât de răspândite, încât posibilitatea de depistare a uneia care conţine date ascunse este foarte mică. În plus, mica alterare a unei imagini este trecută uşor cu vederea, iar integrarea mesajului este o sarcină banală din punct de vedere tehnic. Imperfecţiunea organelor de simţ umane poate fi exploatată foarte uşor. Într-o imagine digitală de tipul grayscale, dacă profităm de cel mai puţin semnificativ bit al unui pixel, vom altera nivelul de gri cu cel mult o treaptă din 256.



De exempu priveşte imaginea din colţstânga. Ea prezintă un pom. Dacă înlăturăm un număr de biţi din culoarea fiecărui pixel va rezulta o imagine aproape neagră. Dacă mărim de 85 de ori luminozitatea vom obţine imaginea a doua, care prezintă o pisică. Incredibil, nu? Metoda poate fi testată practic, dacă doreşti vizitează situl **www.en.wikipedia.org /wiki/Steganography** pentru mai multe informaţii.

Steganografia poate fi folosită şi pentru protejarea drepturilor de autor (denumită şi "digital watermarking"). Un simplu mesaj va fi inclus în imagine pentru a identifica autorul. Deja, în Japonia forumul "Digital Content Association of Japan" a





început testările pe această direcţie, pentru a împiedica pirateria.

La ora actuală există o mulţime de programe care ne oferă posibilitatea ascunderii informaţiilor în imagini.

Invisible secrets 4

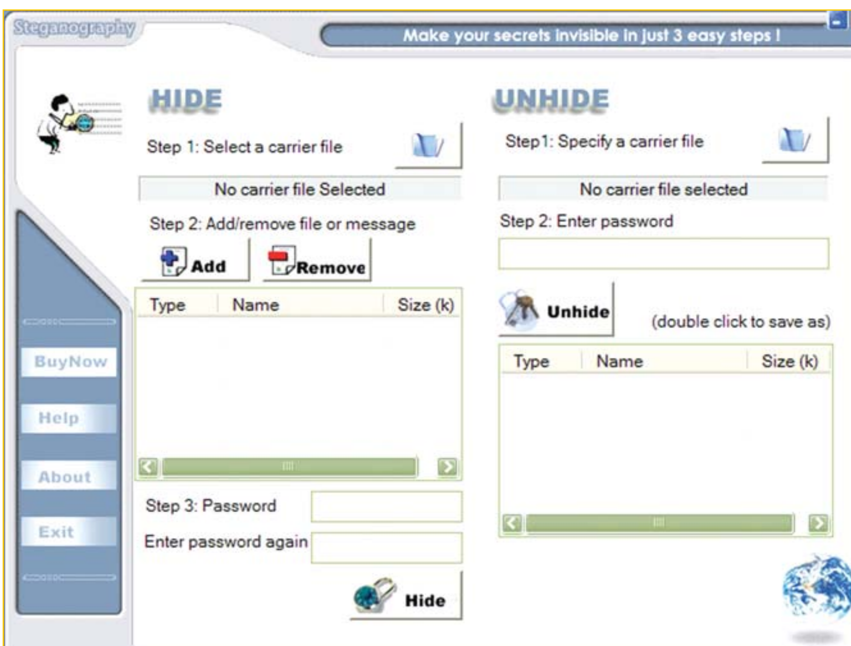
Programul este un pachet complet pentru protejarea informaţiilor. El îţi criptează datele şi le ascunde în imagini sau secvenţe audio direct din Windows Explorer. Metoda de criptare folosită este AES - Rijndael, un algoritm dezvoltat de doi cercetători din Belgia (Dr. Joan Daemen şi Vincent Rijmen). El este foarte util în special la folosirea în situaţiile în care avem puţin spaţiu disponibil pentru stocarea rezultatului codării. Din păcate programul nu este gratuit şi trebuie achiziţionat pentru folosiere.

Steganography 1.50

Un alt program shareware care este foarte uşor de folosit. El este complet funcţional pentru o perioadă de timp de 15 de zile şi poate fi descărcat de la adresa **www.softforall.com/Utilities/SecurityEncryption/Steganography09130047.htm**. Modul de lucru presupune parcurgerea a 3 paşi: alegerea fişierului container, alegerea fişierului sau a mesajului ascuns şi alegerea parolei. Nu am observat nici o modificare la aspectul imaginii, dar dimensiunea fişierului aproape s-a dublat.

BlindSide 0.9

Acesta este un program gratuit, dar cu care va trebui să lucrezi în linie de comandă. El va analiza diferenţele de culoare şi va modifica doar acei pixeli care sunt importanţi pentru ochiul uman. El poate coda date doar în fişiere .bmp. Datele ascunse pot fi protejate prin parolă. Poţi descărca programul de la adresa **www.mirrors.wiretapped.net/security/steganography/blindside/**.



MSU Stego Video VirtualDub

Acesta este un plugin pentru cunoscutul program Virtual Dub (prezentat în revistă). El permite ascunderea datelor în secvenţele video, chiar dacă secvenţa respectivă a fost codată cu alt codec. La adresa **http://compression.ru/video/stego_video/index_en.html** poţi afla mai multe informaţii despre acest plugin. După integrarea datelor secvenţa video va suferi o mică distorsiune. Datele secrete sunt protejate prin parolă. Programul funcţionează cu orice tip de secvenţă video, fiind testate cele mai populare codecuri pentru a asigura funcţionabilitatea de bază.

Pe Internet poţi găsi foarte multe programe care te vor ajuta să-ţi protejezi datele confidenţiale. În prezent datele stocate pe un sistem normal (nesecurizat) pot fi accesate cu uşurinţă de oricine. Este din ce în ce mai greu să protejăm un sistem de intruşi nedoriţi, iar calculatoarele (în special cele conectate la Internet) pot fi atacate de oricine (sau de oriunde). Multe companii au dat faliment din cauza problemelor de securitate, iar studiile recente au demonstrat că din veniturile firmelor, o sumă prea mică este cheltuită pentru a asigura securitatea. Atenţie mare pe viitor, cum şi cu ce programe îţi vei proteja datele! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



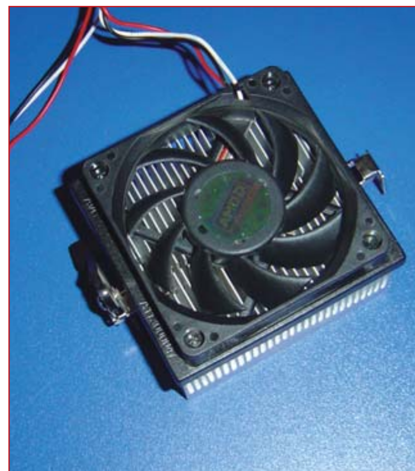
Întotdeauna RECE!

Soluţii de răcire pentru soclul 939, unităţi optice, hard discuri şi module de memorie RAM.

Dacă în numărul din iunie al revistei noastre prezentam câteva soluţii de răcire pentru soclurile 478, 775 şi A, în numărul acesta ne-am hotărât să prezentăm coolere pentru soclul 939 şi câteva soluţii de răcire ideale pentru cei care îşi supratactează sistemul.

Cum am testat?

În cazul procesoarelor pe soclul 939 am folosit un sistem echipat cu procesor AMD Athlon 64 3000+, în cazul dispozitivului de răcire al unităţii optice am măsurat temperatura unităţii (plasând senzorul de măsurare a temperaturii în centrul feţei de sus a unităţii optice) în modul de operare fără dispozitivul de răcire, după care am măsurat temperatura unităţii optice având instalat dispozitivul de răcire. La fel am procedat şi în cazul dispozitivului de răcire al modulelor de memorie RAM, numai că aici am montat senzorul de măsurare al temperaturii pe unul dintre cipurile de memorie. În cazul coolerelor am măsurat temperatura cu fiecare cooler prezentat în acest articol în două moduri: "în aşteptare" şi "operare". Modul "în aşteptare" este situaţia în care calculatorul iniţializează sistemul de operare şi aşteaptă următoarea comandă. Modul "operare" este modul în care am "stresat" procesorul la maxim pentru a măsura temperatura la care se încălzeşte acesta, cu fiecare cooler din test. Temperatura am măsurat-o cu un senzor montat în imediata vecinătate a pastilei procesorului, folosind dispozitivul AeroGAte 3 de la COOLER MASTER. Pentru ca rezultatele să fie corecte, la toate coolerele testate în laboratorul nostru, am menţinut temperatura aerului cu ajutorul aparatului de aer condiţionat la 21^{0}C.



Cooler BOX AMD pentru soclul 939

Coolerul Box produs de compania AMD se livrează împreună cu un procesor AMD pe soclul 939 în cutie (BOX), iar pentru a fi sigur că procesorul nu este contrafăcut, ar fi bine să-ţi achiziţionezi procesorul împreună cu coolerul în cutia lui originală! În teste coolerul a obţinut rezultate acceptabile însă, datorită rotaţiei de peste 3700 rpm, ventilatorul acestuia este foarte zgomotos, ceea ce pe mine m-a deranjat foarte mult. Exceptând zgomotul şi având în vedere că preţul unui procesor AMD împreună cu coolerul BOX este mai mare cu câteva sute de mii de lei, acest cooler devine o alternativă satisfăcătoare.



MOD
ÎN AŞTEPTARE: 35^{0}C
OPERARE: 40^{0}C
Temperatura camerei: 21^{0}C
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3720 RPM
Preţ: Se livrează împreună cu un procesor AMD BOX
Contact: www.amd.com

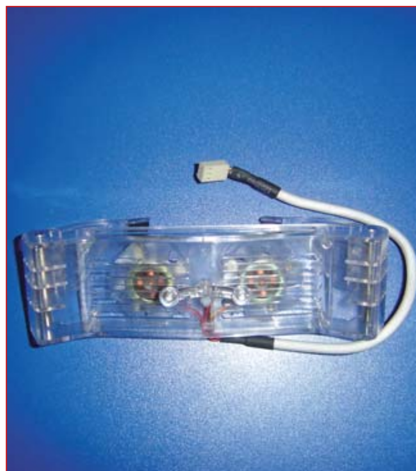


Cooler Evercool K803-925ELA

Coolerul K803-925ELA este mult mai eficient pentru procesoarele AMD pe soclul 939 decât cel BOX, produs de compania mamă! Pe lângă faptul că este silenţios datorită ventilatorului care se învârte cu 2760 RPM, acest cooler a răcit mult mai bine procesorul AMD Athlon 64 3000 + din test, faţă de coolerul BOX care se livrează împreună cu un procesor AMD Athlon 64. Preţul coolerului este rezonabil, iar performanţa bună - la care se adaugă faptul că este silenţios - sunt o dovadă că K803-925ELA este un cooler rentabil pentru procesorul tău AMD Athlon 64 pe soclul 939.



MOD
ÎN AŞTEPTARE: 33ºC
OPERARE: 38ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 2760 RPM
Preţ: 8,5 USD fără TVA
Contact: www.quartz.com



Evercool Memory Cooler EC-MNC-E

Cei care sunt "morţi" după supratactare vor remarca imediat utilitatea acestui produs nou, care permite răcirea modulelor de memorie RAM însă, în realitate, acest dispozitiv m-a dezamăgit complet. Pe lângă faptul că după instalarea lui, ai impresia că eşti pregătit pentru sărbătorile de iarnă (deşi suntem în luna august), modulele de memorie "răcite" de acest ventilator s-au încălzit cu 2 grade Celsius! Ideea de a răci modulele RAM cu un ventilator care se montează uşor deasupra acestora este bine venită, dar totuşi aveam pretenţia să-şi facă datoria de ventilator, nu de reşou! Dar totuşi, de ce acest ventilator încălzeşte modulele RAM? Explicaţia este foarte simplă: cele două motoraşe ale ventilatoarelor pentru a fi capabile să învârtă paletele ventilatorului cu o viteză de 4530 rpm, consumă o cantitate însemnată de curent, comparativ cu dimensiunea lor; subdimensionarea determină încălzirea motoraşelor, iar din această cauză dispozitivul devine ineficient! Nu mai are sens să adaug comentarii suplimentare legate de preţul acestui produs, (ne)recomandarea mea fiind evidentă...!

MOD
Oprit: 39ºC
Pornit: 41ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 4530 RPM
Preţ: 13 USD fără TVA
Contact: www.quartz.com



Ventilator Evercool LANDER SHDC-E pentru hard disc

Din cauza construcţiei carcaselor din laboratorul nostru de test, nu am putut testa coolerul LANDER de la Evercool pentru scopul în care a fost proiectat, respectiv răcirea hard discului. De aceea, am hotărât să testăm capacitatea lui de a răci o unitate optică de citire DVD.

Rezultatele, după cum se poate observa din tabel, au fost destul de satisfăcătoare, ventilatorul reducând temperatura unităţii optice cu 6 grade Celsius, ceea ce este bine, mai ales dacă intenţionezi să ai o temperatură per total a sistemului mai mică în vederea unei viitoare supratactări a procesorului, memoriei, sau a plăcii video. Trebuie să ai în vedere faptul că orice componentă care se încălzeşte în sistem provoacă, indirect, creşterea temperaturii celorlalte componente din sistem.

Ventilatorul are un diametru de 12 cm şi ocupă un spaţiu de andocare de 5,25 inci! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

MOD
Oprit: 36ºC
Pornit: 30ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 2760 RPM
Preţ: 11 USD fără TVA
Contact: www.quartz.com

CIFRA OCTANICĂ a PC-ului tău

Opt surse de tensiune în test

De multe ori când achiziţionăm un sistem complet suntem atenţi doar la componentele importante din acesta, cum ar fi: procesorul, placa grafică, memoria RAM etc., uitând că "motorul" cel mai important într-un sistem modern este sursa de tensiune. Din cauza acesteia, poţi să "beneficiezi" de nopţi albe şi de zile "însorite" pline cu nervi. Practic, sursa de tensiune alimentează toate componentele din sistemul tău, care dacă nu sunt alimentate corect încep să dea erori, iar în timp se defectează sau se distrug irecuperabil. Nu am întâlnit un singur caz în care sursa era principalul vinovat din acel sistem, ci zeci de cazuri, şi de aceea am numit sursa "motorul principal din sistem". Dar ce înseamnă o sursă bună? Majoritatea surselor, conform caracteristicilor, pot furniza sute de waţi, dar pe lângă această caracteristică, este crucială capabilitatea sursei de a furniza o tensiune constantă şi cu o valoare cât mai exactă pentru necesităţile respectivei linii de alimentare (3,3V, 5V şi 12V).

Eficienţa unei surse de tensiune este de asemenea importantă, mai ales în cazul în care reuşeşte să îţi salveze banii în urma unor căderi de tensiune. Caracteristicile ambientale, cum ar fi temperatura şi nivelul de zgomot, contează şi ele.

Fiind înarmaţi cu mai multe sisteme de test, măsurătoare de temperatură, contoare pentru consumul de energie şi un osciloscop, am testat sursele sosite în redacţie pentru a te ghida pe tine pe drumul cel bun. Sunt oare cu mult mai slabe sursele de tensiune universale decât cele high-end care costă dublu sau chiar mai mult? Între sursele de tensiune high-end, există oare diferenţe semnificative de la producător la producător? Începem să aflăm...

Specificaţii comparative

Aici avem o comparaţie în termeni de specificaţii între sursele de tensiune despre care tocmai am vorbit. Sursa de tensiune SH-ATX465P4 este o sursă fără marcă (no-name). Am achiziţionat-o la preţul de 40USD, pentru a putea analiza şi o sursă cu preţ acceptabil în ţara noastră.

Avem aici surse de tensiune cu o rată de putere cuprinsă între 300 de waţi şi 520W. Înţelepciunea bunului-simţ ne va sugera probabil că o sursă de tensiune cu putere mai mare (mai mulţi waţi) înseamnă implicit o soluţie mai bună, dar în curând vom vedea că sursele de tensiune de putere mai mică sunt de fapt opţiunea ideală. În plus, mai există implementarea factorului de corecţie al puterii (FCP). Factorul de putere reprezintă raportul dintre puterea reală şi puterea virtuală, puterea reală se referă la puterea consumată în momentul de faţă, iar puterea virtuală este calculată înmulţind voltajul cu fluxul scos din circulaţie. Dacă voltajul şi curentul sunt defazate, puterea virtuală va fi mai mare decât puterea reală. Aceasta este o condiţie comună pentru circuite care conţin condensatoare şi bobine de inducţie, sursele de tensiune fiind un exemplu perfect, şi implică un factor de putere mai mic decât 1. Corecţia factorului de putere caută să aducă voltajul şi curentul înapoi în fază, ridicând factorul de putere către 1, unde

Sursă de tensiune	Waţi	FCP	Ventilatoare	Garanţie	Preţ
Antec NeoPower	480W	Activ	1 120mm	3 ani	110 USD
Enermax EG485P-SFMA24P	485W	Pasiv	2x 80mm	3 ani	129 USD
OCZ PowerStream	520W	Pasiv	2x 80mm	5 ani	130 USD
SH SH-ATX465P4	465W	Necunoscut	2x 80mm	Nespecificat	40 USD
Silverstone SST-ST30NF	300W	Activ	Fără	3 ani	155 USD
Ultra X-Connect	500W	Fără	2x 80mm	3 ani	99 USD
Vantec Ion 2	350W	Fără	1x 120mm	3 ani	45 USD
Zalman ZM400B-APS	400W	Activ	1x 80mm	1 an	87 USD

puterea reală egalează puterea virtuală.

În căutarea pentru un factor de putere ideal, sursele de tensiune Antec, Silverstone şi Zalman utilizează scheme electrice dedicate corecţiei defazajului voltajului şi curentului, ceea ce înseamnă corecţie activă a factorului de putere. Sursele de tensiune Enermax şi OCZ folosesc componente pasive cum ar fi condensatorii de filtrare pentru corecţia factorului de putere, care se referă la corecţia pasivă a factorului de putere. În general, corecţia activă a factorului de putere implică mai degrabă creşterea acestuia, decât corecţia pasivă a respectivului parametru. Rezultatul va fi un factor de putere mai mare. Dar este oare atât de importantă deţinerea unui factor de putere mai ridicat?

Discutând despre eficienţă, putem spune că eficienţa globală a sursei de tensiune este de asemenea o latură importantă de luat în considerare. În acest caz eficienţa se referă la procentajul puterii reale scoase din circulaţie de sursa de tensiune care este distribuită în acel moment componentelor sistemului. Astfel, sursele de tensiune mai eficiente vor consuma mai puţină putere reală pentru a rula un sistem, salvând tot mai mulţi utilizatori de la costurile de electricitate. O altă caracteristică importantă a surselor de tensiune este sistemul de răcire. Sursa de tensiune Silverstone este răcită pasiv, iar sursa de tensiune Enermax dispune de două ventilatoare. Vom vedea importanţa impactului pe care îl are modul de răcire asupra temperaturii sistemului. Majoritatea surselor de tensiune din această comparaţie au trei ani de garanţie, doar sursele de tensiune Ultra şi Zalman au câte un singur an, pe când compania OCZ oferă cinci ani de garanţie. Din punct de vedere al preţului există o diferenţă de 115 USD între cea mai ieftină şi cea mai scumpă sursă de tensiune. Interesant este faptul că sursa de tensiune cu cea mai mică putere nominală (300W) este foarte costisitoare!

Fiecare sursă de tensiune are o combinaţie diversă de conectori de tensiune, după cum se poate observa în tabelul de mai jos.

*Sursa de tensiune NeoPower vine cu un separator pentru două conectoare floppy de 4 pini;

**Sursa de tensiune Ultra X-Connect are un separator care permite conectarea a două dispozitive SATA.

Sursa de tensiune OCZ este singura din lot care vine cu un conector de putere dedicat serverelor şi staţiilor de lucru (conector de putere EPS cu 8 pini). Sursele de tensiune Antec, Enermax şi OCZ sunt singurele care au conectorul de tensiune principal cu 24 de pini, destinat plăcilor de bază cu procesor dual sau unor plăci de bază cu soclul LGA775.

Tabelul conectorilor

Sursă de tensiune	Puterea principală	8-pini EPS	6-pini PCI-E	6-pini AUX	4-pini P4	4-pini periferice	SATA	4-pin unitate de dischetă
Antec NeoPower	24-pini	0	1	0	1	6, 2	2, 2	0*
Enermax EG485P-SFMA24P	24-pin	0	1	0	1	7	4	2
OCZ PowerStream	24-pin	1	0	1	1	6, 2	2	2
SH SH-ATX465P4	20-pin	0	0	1	1	6	2	2
Silverstone SST-ST30NF	20-pin	0	0	1	1	6	2	2
Ultra X-Connect	20-pin	0	0	1	1	8	0**	1
Vantec Ion 2	20-pin	0	0	1	1	6	2	2
Zalman ZM400B-APS	20-pin	0	0	1	1	7	2	2

Linie cu linie şi punct cu punct!

Deşi totalul energiei unei surse de tensiune nu este foarte folositor, este foarte interesant modul în care energia este distribuită de-a lungul fiecărei linii de curent. Am recapitulat fluxul şi puterea maximă pentru fiecare dintre sursele de tensiune de mai jos.

Producătorii nu sunt obligaţi să furnizeze fluxul şi puterea nominală maximă pentru acelaşi voltaj la intrare.

În acest tabel sunt câteva lucruri care trebuie lămurite, adică este foarte greu să comparăm curentul furnizat pe fiecare linie de ieşire, pentru că nu semnifică nimic în unele situaţii! În primul rând sursele Antec şi Enermax integrează linie duală de 12V. Astfel linia duală de 12V a sursei Antec combinată oferă un curent maxim de 32 amperi, ceea ce este foarte bine, iar dacă ne uităm la sursele Silverstone, liniile de +5 şi 12V împreună sunt limitate la intensitatea de 30 şi 35 amperi, dacă liniile sunt combinate! Însă componentele nu sunt întotdeauna concepute să primească curent în acelaşi timp de la ambele linii. Ambele surse Silverstone pe linia de +5V oferă curenţi maximi destul de slăbuţi. De asemenea, trebuie să avem în vedere partea slabă, respectiv tensiunea maximă pe linia de ieşire de 3,3V a sursei Vantec Ion 2; de asemenea, este mic şi curentul de ieşire pe linia de 12V - având doar 15 amperi! Linia de 12 V de la Zalman este mică în comparaţie cu liniile de +3,3 şi 5V, care sunt destul de puternice! În final, am verificat sursa generică SH care produce un curent "monstruos" pe liniile +3,3 şi 5V! Probabil au împărţit o parte din curentul liniei de 12V către cele menţionate în propoziţia anterioară, pentru că rezultatul obţinut este destul de slab. Cu un pic de ajutor din partea legii lui Ohm, este uşor să transformăm curenţii maximi în putere maximă de ieşire. Oricum, sunt alte cifre atunci când combinăm puterea liniilor de +3,3V şi 5V.

Curentul maxim de ieşire (Amperi)

linia de Ieşire	+3,3V	+5V	+12V
Antec NeoPower	30	38	18,15 32
Enermax EG485P-SFMA24P	34	40	16, 15
OCZ PowerStream	28	40	33
SH SH-ATX465P4	38.8	44.5	22
Silverstone SST-ST30NF (100-120V)	21	20	17
		30 (+5V şi +12V combinat)	
Silverstone SST-ST30NF (200-240V)	25	23	18
		35 (+5V şi +12V combinat)	
Ultra X-Connect (230V)	28	30	34
Vantec Ion 2 (115V)	14	30	15
Zalman ZM400B-APS	28	40	18

Tabelul alăturat poate fi confuz, de aceea voi exemplifica modul în care se citeşte în cazul sursei Enermax. Toate numerele din tabel reprezintă puterea maximă în waţi, iar celulele îmbinate relevă puterea maximă când liniile sunt combinate. Astfel, sursa Enermax, poate furniza maxim 113W pe linia de +3,3V şi 200W pe linia de 5V (cum se poate observa din tabel). Oricum, cele două linii împreună nu pot oferi mai mult de 280W. De asemenea, Enermax are două linii de 12V, dintre care una furnizează 192W, în timp ce vârful celeilalte este de 180W, iar combinând cele patru linii ale sursei Enermax obţine un total de 480W.

<table>
<tr><th colspan="4">Putere maximă de ieşire (W)</th></tr>
<tr><th>Linia de ieşire</th><th>+3.3V</th><th>+5V</th><th>+12V</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Antec NeoPower</td><td rowspan="2">100</td><td rowspan="2">190</td><td>216, 180</td></tr>
<tr><td>384</td></tr>
<tr><td colspan="3">460</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Enermax EG485P-SFMA24P</td><td>113</td><td>200</td><td rowspan="2">192, 180</td></tr>
<tr><td colspan="2">280</td></tr>
<tr><td colspan="3">480</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OCZ PowerStream</td><td>92.4</td><td>200</td><td>396</td></tr>
<tr><td colspan="3">500</td></tr>
<tr><td rowspan="3">SH SH-ATX465P4</td><td>128</td><td>222.5</td><td rowspan="2">264</td></tr>
<tr><td colspan="2">350</td></tr>
<tr><td colspan="3">465</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Silverstone SST-ST30NF (100-120V)</td><td>70</td><td>100</td><td rowspan="2">204</td></tr>
<tr><td colspan="2">140</td></tr>
<tr><td colspan="3">250</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Silverstone SST-ST30NF (200-240V)</td><td>83</td><td>115</td><td rowspan="2">216</td></tr>
<tr><td colspan="2">180</td></tr>
<tr><td colspan="3">300</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Ultra X-Connect (230V)</td><td>93</td><td>150</td><td rowspan="2">408</td></tr>
<tr><td colspan="2">200</td></tr>
<tr><td colspan="3">480</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Vantec Ion 2 (115V)</td><td>47</td><td>150</td><td rowspan="2">180</td></tr>
<tr><td colspan="2">180</td></tr>
<tr><td colspan="3">323</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalman ZM400B-APS</td><td>93</td><td>200</td><td rowspan="2">216</td></tr>
<tr><td colspan="2">235</td></tr>
<tr><td colspan="3">380</td></tr>
</table>

Datele din acest tabel reprezintă puterea maximă în waţi; celulele îmbinate relevă puterea maximă când liniile sunt combinate

Antec NeoPower 480W

NeoPower are un design radical, datorită conectorilor de tensiune care sunt detaşabili. Aceştia se pot conecta/deconecta în funcţie de necesităţi. Acest proiect modular al sursei te scuteşte de multe necazuri, permiţându-ţi să cureţi mai uşor interiorul carcasei, chiar şi sursa. În plus, dacă nu foloseşti toate cablurile de tensiune pe care le are sursa în dotare, carcasa ta va fi mai ordonată în interior!



Culoare, design plăcut şi funcţionalitate avansată - îmbinate pentru oferi calitate!



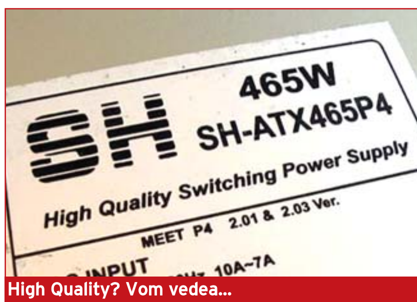
Un singur ventilator răceşte suficient toată sursa!



Cablurile periferice ale sursei sunt detaşabile de sursă; atenţie, ele se vând împreună cu sursa!

Comparativ cu celelalte surse din test, care au mai multe ventilatoare pentru răcirea componentelor, Antec integrează un singur ventilator de 120 mm care este suficient pentru a răci toate componentele fără a produce prea mult zgomot şi care să aibă o eficienţă foarte bună.

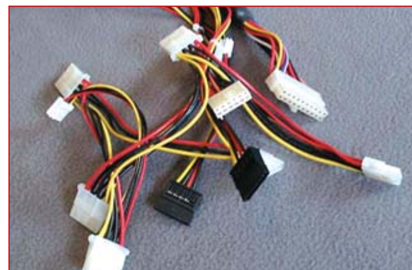
Pentru ca tacâmul să fie complet, Antec oferă patru conectori împreună cu sursa, doi Molex şi doi SATA, care se pot conecta independent pe cablurile de tensiune ale sursei. Aceşti conectori au inscripţionat fiecare codul specific de culoare. Astfel, datorită lor putem confecţiona cu ajutorul unor tuburi de plastic cabluri compacte!



High Quality? Vom vedea...



Sursa integrează un buton care permite reglarea vitezei ventilatoarelor (mic, mediu, maxim), numai că nu funcţionează

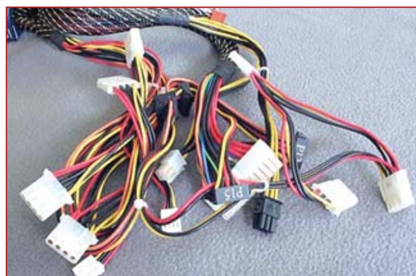


Cabluri standard

SH SH-ATX465P4 465W

Am vrut intenţionat să testăm o sursă de tensiune generică pentru că nu toată lumea îşi permite să achiziţioneze o sursă scumpă ca şi cele testate în acest articol. Astfel, am fost la un magazin local şi am cumpărat o sursă oarecare, având marca SH şi o putere de 465Waţi. Puteam opta pentru o sursă mai ieftină, însă în cadrul testului avem un sistem înfometat de waţi. Oricum, pentru 40 de USD, sursa pare a fi o afacere bună pentru sistemele energofage.







Enermax Coolergiant EG485P-SFMA24P 485W

Enermax Coolergiant EG485P-SFMA24P este un nume cu greutate, Enermax fiind singura companie care şi-a denumit produsul conform performanţei şi a calităţii pe care sursa lui le oferă! Sursa este mai lungă cu 2,5 cm decât majoritatea surselor din test, ceea ce pune în dificultate montarea ei în carcasele mici sau medii, însă odată instalată - crede-mă - cei 2,5 cm în plus sunt floare la ureche!

"Poleită" mai mult decât ţi-ai imagina, sursa Enermax iese din tipare datorită grilajului aurit finisat la standarde ridicate, şi carcasei aurite cu "grosime" care ascunde în interiorul său o putere totală de 485 Waţi!

Când vine vorba de răcire, sursa "gigantică" în acest domeniu ne "încântă" urechile cu două ventilatoare de 80 mm şi cu unul mic suplimentar (numit "suflantă") care scoate aerul din carcasa sursei. Viteza ventilatoarelor poate fi controlată cu ajutorul unui potenţiometru analogic care se găseşte în exteriorul sursei, astfel încât aceasta poate fi mai silenţioasă sau mai rece, după dorinţă.

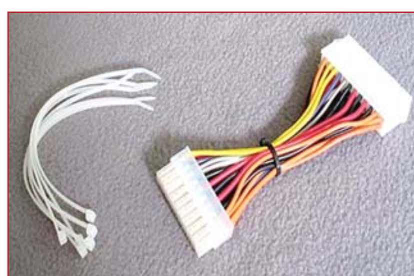
Dacă nu îţi sunt de ajuns cei patru conectori SATA, Enermax mai include un splitter SATA care se conectează la un Molex.

De asemenea, în pachetul sursei se mai găseşte un convertor de tensiune pentru placa de bază de la 24 de pini la 20.



Controlul tensiunii


Cablurile sursei sunt protejate cu o plasă de plastic sau sunt împletite


Accesorii extra din pachetul OCZ

OCZ PowerStream 520W

OCZ PowerStream 520W este sursa de tensiune cu care OCZ a debutat pe piaţa surselor. Sursa PowerStream este cea mai mare sursă din acest test, fiind cu 1,5 cm mai lungă decât sursa Enermax. Din această cauză, sursa OCZ creează mari probleme la montarea ei în carcase mici.

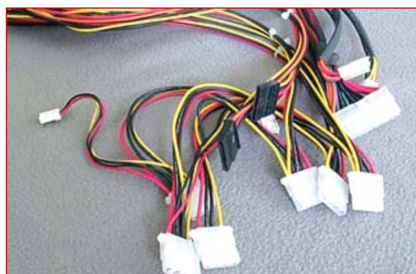
Sursa are un finisaj exterior deosebit, cu un aspect metalizat. În interior există o lumină verde care funcţionează odată cu pornirea sursei. Grilajul aurit al celor două ventilatoare de 80mm îmbunătăţeşte aspectul exterior al sursei OCZ.

Împrumutând ideea "TrueControl" de la Antec, OCZ PowerStream permite utilizatorilor să ajusteze voltajul pe fiecare linie. Astfel, reglarea voltajului se poate face de la 2,8V la 3,8V; 4,5 la 5,5V; 10,8 la 13,2V respectiv pentru liniile +3,3V, +5V şi 12V.

Adaptorul de tensiune de la 24 la 20 de pini care se găseşte în pachetul sursei PowerStream este rotund la colţuri permiţându-ţi astfel să lucrezi cu el fără a te accidenta.

Înainte de a încheia, trebuie să-ţi readuc aminte că sursa are cinci ani de garanţie, cu doi ani mai mult decât restul surselor testate aici, iar preţul său - de 130 USD - este o investiţie justificată.







Silverstone SST-ST30NF 300W

Silverstone SST-ST30NF 300W, cu toate că este sursa care oferă cea mai mică putere nominală, este şi cea mai silenţioasă pentru că nu integrează nici un ventilator.

Cu o "grămadă" de radiatoare instalate pe ea, Silverstone este o sursă cu răcire pasivă. Cu siguranţă că, în timp ce sistemul procesează aplicaţii, sursa cu răcire pasivă produsă de Silverstone se va încălzi destul de mult, iar căldura pe care o va produce va afecta şi componetele din interiorul carcasei; de aceea, dacă eşti tentat de achiziţionarea unei asemenea surse, este bine să ai o răcire mai performantă pentru cipset, procesor şi placă video.

Totuşi producătorul a echipat sursa cu un led care te avertizează dacă sursa este prea caldă pentru a fi atinsă!

Sursa nu oferă nimic special când vine vorba de cabluri, însă ne-a cam "supărat" suma de 155 USD pe care trebuie să o achităm pentru o sursă cu răcire pasivă!







Ultra X-Connect 500W

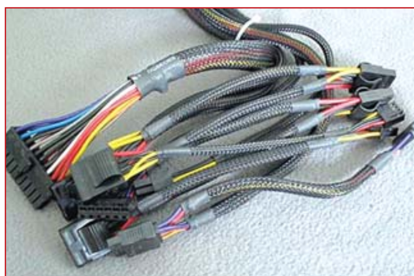
Ca şi la Antec NeoPower, cablurile de tensiune ale sursei Ultra X-Connect se pot detaşa. Însă modelul Ultra a făcut un pas în faţă comparativ cu Antec, permiţând astfel conectorului de tensiune pentru placa de bază să fie detaşabil.

Sursa X-Connect are un design deosebit, culoarea albastru-metalizat, împreună cu grilajul argintiu al ventilatorului, impresionându-te de la prima vedere.

Cea mai interesantă caracteristică întâlnită la surse până acum sunt cablurile modulare pe care le include în pachet Ultra X-Connect. Aceste cabluri sunt ideale datorită faptului că sunt subţiri şi îţi permit oricând, foarte uşor, să demontezi sau să montezi o componentă în sistem, nemaifiind încurcat în jungla de cabluri pe care o oferă alte surse!

Dezamăgitor este faptul că producătorul sursei Ultra oferă un singur an de garanţie, însă preţul acesteia este unul acceptabil, 99 USD.

Vantec Ion 2 350W

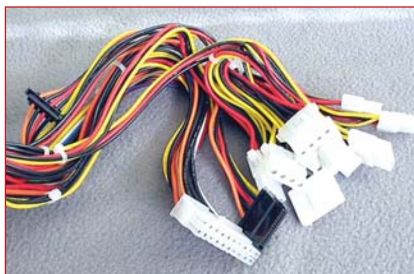




Sursa Vantec Ion 2 este cu 5 dolari mai scumpă decât sursa generică SH din test, însă fiind, de asemenea, şi cea mai uşoară din acest test. Vantec Ino 2 este ieftină în comparaţie cu celălate surse din test, însă oferă o putere de numai 350W.

Aspectul ei exterior seamănă destul de bine cu sursa Antec NeoPower 480W, exceptând cablurile modulare pe care le are în dotare Vantec-ul. Această sursa foloseşte un ventilator de 120mm, ventilând aerul cald din sursă în exteriorul carcasei.







Zalman ZM400B-APS 400W

Culoarea negru-mat a sursei ZALMAN este destul de conservatoare, la fel fiind şi sistemul de răcire al sursei. Sursa are un singur ventilator de 80mm, ce-i drept silenţios, care însă nu pare a fi pregătit să răcească o sursă de 400. Acest fapt îl vom descoperi, ceva mai târziu, pe parcursul testelor.

Cablurile sursei Zalman sunt destul de simple. După ce am văzut cablurile modulare de la sursa Vantec Ion 2, care costă jumătate cât sursa Zalman, cablurile instalate pe ZM400B-APS ne-au lăsat o impresie "amară".

Cu toate acestea, sursa Zalman include în pachet şi un spliter pentru 4 ventilatoare, cu conectori pe trei pini.

Mai dezamăgitor este faptul că sursa Zalman are un an de garanţie şi costă cât cele care beneficiază de trei ani de garanţie, respectiv 87 USD.

Metodele de testare

Rezultatele au fost obţinute folosind următoarele sisteme de testare:

Am alcătuit un cuplu de sisteme pentru aceste comparaţii. Primul sistem are un preţ moderat, şi constă într-un procesor AMD Athlon 64 3200+ cu o placă grafică Ati Radeon 9800 XT şi alte câteva accesorii. Cel de-al doilea, monstrul cu două procesoare Opteron, este o staţie de lucru echipată cu 2GB de memorie RAM, o placă grafică Geforce 6800 Ultra şi o piramidă de hard discuri de 10.000 RPM.

Tensiunile furnizate de fiecare sursă de tensiune au fost testate atât în modul de operare, la "relanti" cât şi la încărcare maximă pentru ambele sisteme. De asemenea, am folosit sistemul Athlon 64 pentru testele de temperatură. Sistemele au fost testate în aşteptare, iar apoi modul "operare" a constat în testele Folding@Home, HD Tach (test pentru citire şi transfer) şi suita de teste din 3DMark03 cu rezoluţia de 1600 x 1200 pixeli cu anti-aliasing şi filtrare anizotropică.

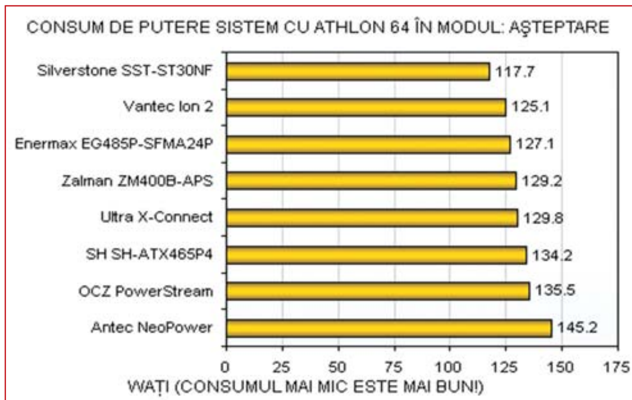
Consumul de putere al sistemului

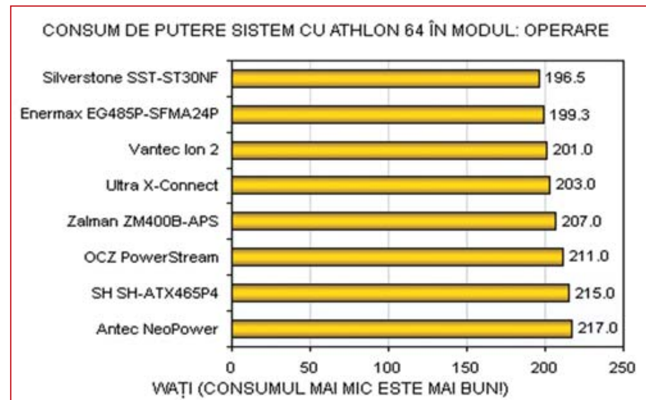
Pentru măsurarea consumului de putere am folosit un wattmetru de încredere, iar măsurătorile au fost făcute în aceleaşi condiţii în care au fost făcute şi testele anterioare (mers în gol şi stresare maximă). Wattmetrul măsoară puterea consumată de întregul sistem, fără monitor.

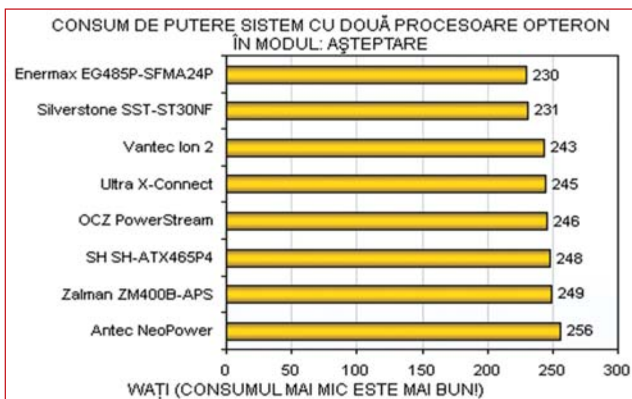
Pe frontul eficienţei au rămas sursele de tensiune Silverstone, Enermax şi Vantec în ambele teste, în timp ce sursa de tensiune Antec NeoPower absorbea foarte multă putere.

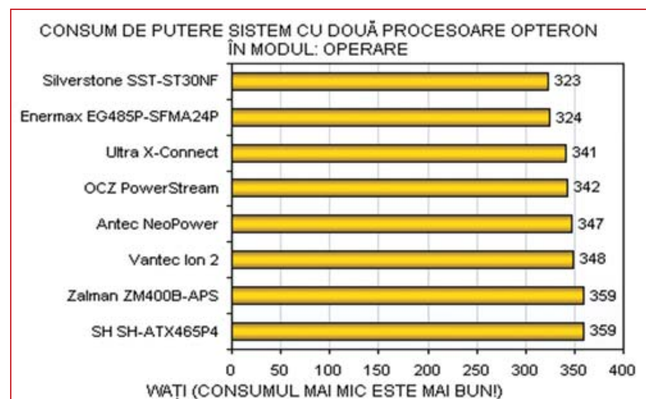
Poate nu este chiar aşa de grav, doar că sursa de tensiune Antec NeoPower absoarbe cu 10 waţi mai mult decât cel mai apropiat competitor şi cu 25 de waţi mai mult decât sursa de tensiune Silverstone (la funcţionarea "în gol").

Chiar şi în cazul sistemului dual Opteron - care este mult mai pretenţios - sursa de tensiune Silverstone continuă să rămână în fruntea competiţiei. Enermax îşi păstrează o poziţie bună şi în acest test.









LINIILE DE TENSIUNE - în cazul sistemului Athlon 64

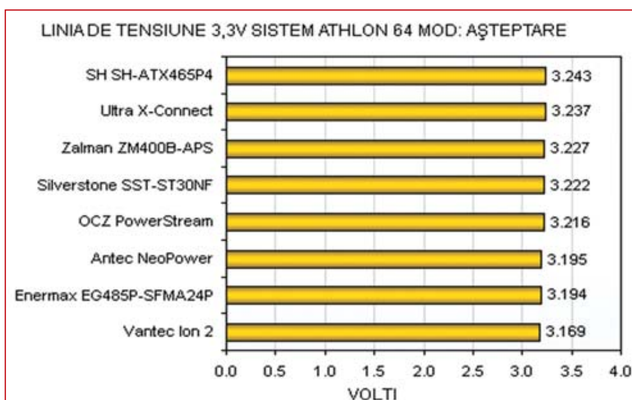
Testele de voltaj au durat un interval de timp de peste 100 de secunde folosind un osciloscop digital Pico ADC- 212/3.

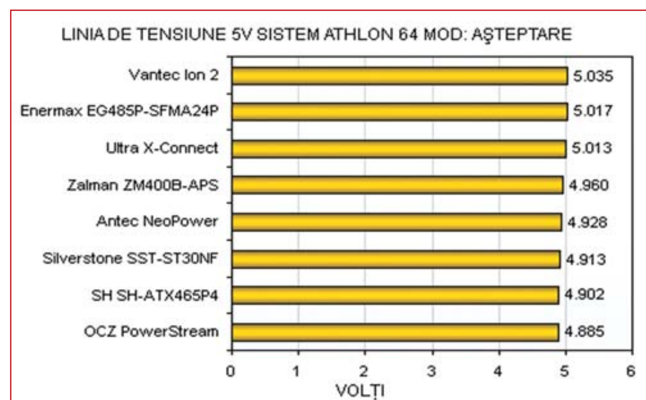
Au existat mici variaţii de tensiune în acest interval de timp, deci rezultatele sunt mediocre.

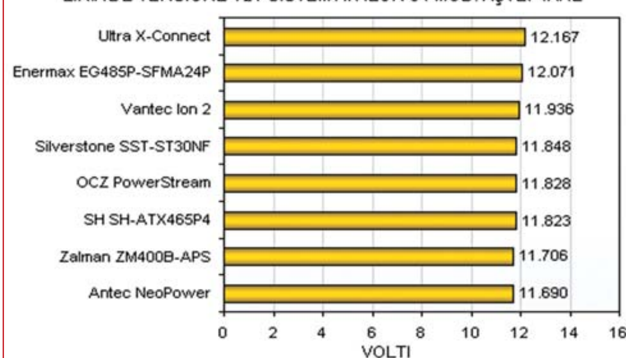
Interesant este faptul că sursa de tensiune SH are cea mai puternică linie de 3,3V şi corespunde specificaţiilor.

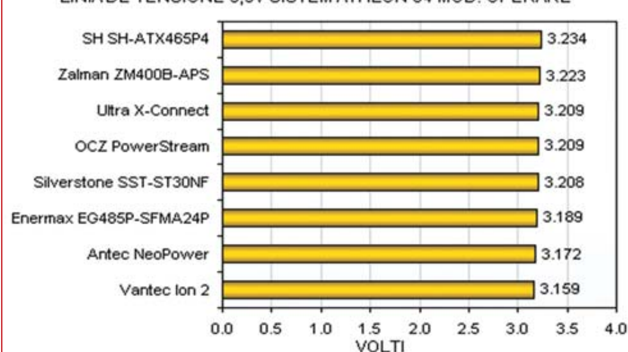
Cea mai mare surpriză a fost însă sursa de tensiune Antec care are cea mai slabă linie de 12V, în special de când are două linii independente de 12V.

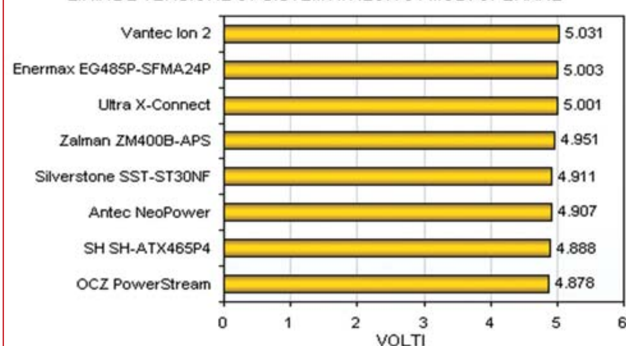
În momentul stresului se pare că imaginile nu s-au modificat prea mult. Sursele de tensiune s-au apropiat şi mai mult decât în cazul funcţionării "în gol".

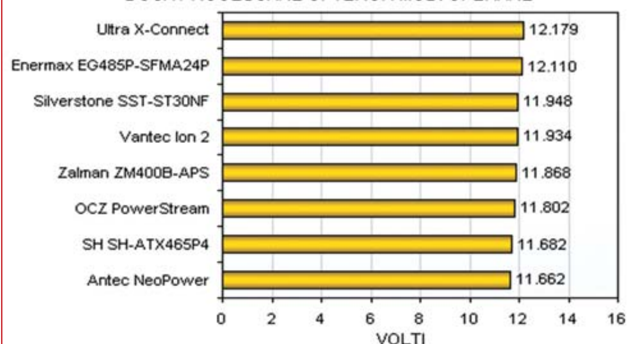








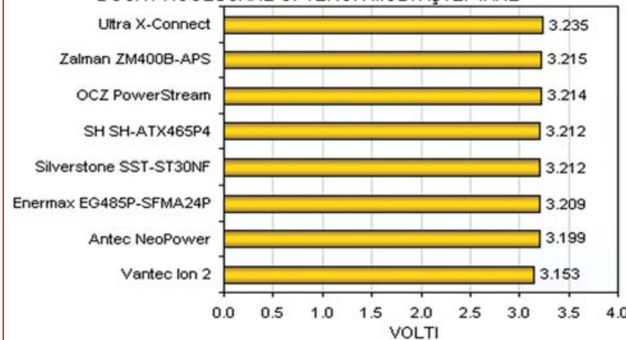


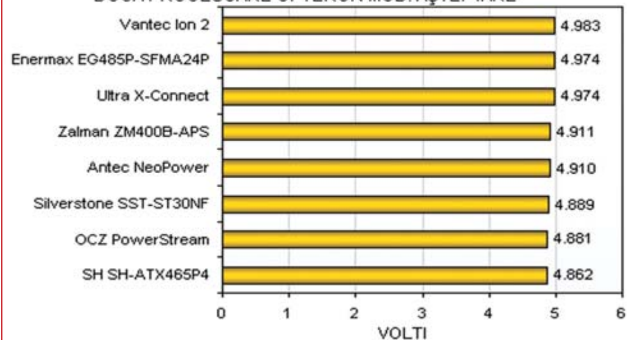


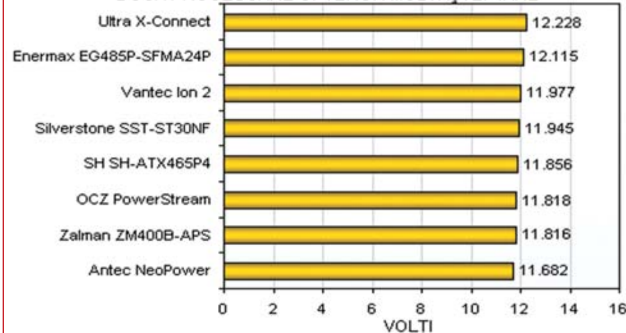
LINIILE DE TENSIUNE - în cazul sistemului cu două procesoare OPTERON

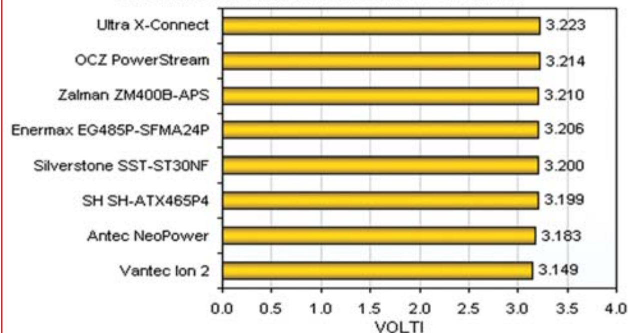
Sistemul dual Opteron este puţin mai pretenţios decât sistemul testat anterior (Athlon 64). Sursa de tensiune Vantec de 350W are linia de 3,3V mai mică decât ne aşteptam, dar cu toleranţă de 5%.

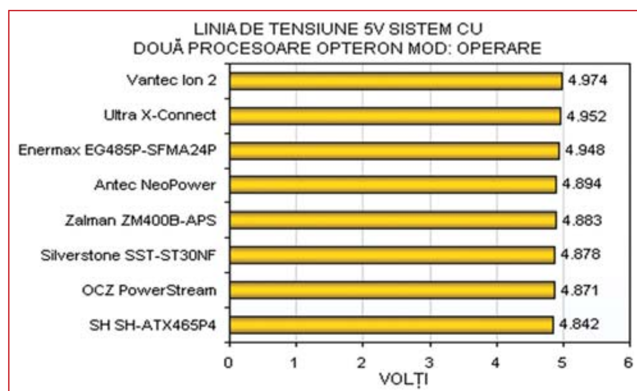
Din nou, nu apar multe schimbări în momentul stresării. Pe de-o parte ne-am fi aşteptat ca sursa de tensiune mai slăbuţă să "explodeze" în momentul când am solicitat la maxim sistemul dual Opteron, dar nu s-a întâmplat aşa ceva. Chiar şi sursa de tensiune generică SH a rezistat, cu toate că linia de 12 V a acesteia este mai slabă.

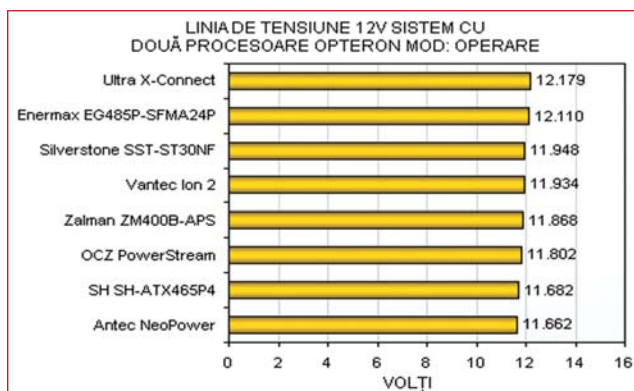






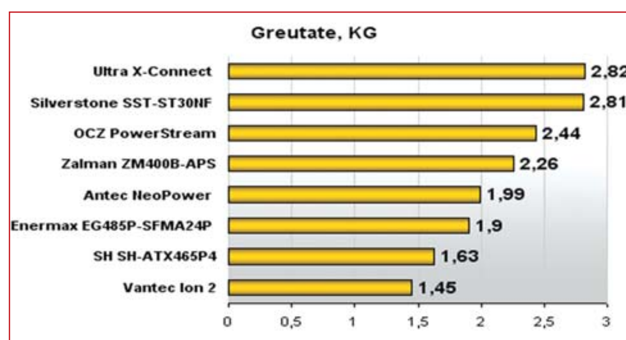






Greutatea

Există un consens general că o sursă de tensiune, cu cât este mai grea, cu atât este mai bună. Nu cred că este un raţionament tocmai corect. Probabil se presupune că sursa de tensiune, cu cât este mai grea, cu atât are mai multă "valoare" înăuntru. În general, un obiect mai greu ne face să-l percepem ca fiind mai puternic, mai robust, mai demn de încredere. Pentru a elimina aceste presupuneri, am scos sursele de tensiune din sisteme pentru a le cântări. Acestea au fost cântărite pe un cântar cu afişaj electronic cu două cifre după punctul zecimal.



Concluzii

Nu este uşor să sintetizezi concluzii complete despre sursele de tensiune pe care le-am văzut astăzi şi nu putem nici să ne limităm la “zicala” că sursa de tensiune este cu atât mai bună, cu cât este mai grea. Avem în continuare un sumar al câtorva idei despre fiecare unitate.

Antec NeoPower - Designul acestei surse de tensiune aduce o îmbunătăţire majoră în privinţa încurcăturii de cabluri care chinuie majoritatea sistemelor. Remarcăm de asemenea nivelul redus de zgomot, consistenţa voltajelor slabe. Din nefericire, această sursă de tensiune suferă de un consum ridicat de energie şi o linie slabă de 12V.

Coolergigant/Enermax EG485P-SFMA24P - În ciuda aspectului de prost gust şi a numelui pe măsură al sursei Enermax, sunt impresionat de EG485P-SFMA24P. Această sursă de tensiune este destul de eficientă din punct de vedere al voltajelor oferite. De asemenea, nivelul de zgomot şi potenţialul de răcire pot fi reglate.

OCZ PowerStream - Sunt adorabile liniile de voltaj reglabile întâlnite la acest model, combinate cu o eleganţă deosebită. Are o gramadă de cabluri care sunt şi scut, şi căptuşeală. Această sursă de tensiune a avut performanţe deosebite în testele de voltaj şi totodată se impune cu cei cinci ani de garanţie şi suportul EPS cu opt pini destinat serverelor şi staţiilor de lucru.

SH SH-ATX465P4 - Deşi sursa de tensiune SH este generică, punctele slabe sunt evidente când ne uităm la linia de 12V. Chiar şi pe sistemul modest Athlon 64, această sursă de tensiune nu a reuşit să facă faţă concurenţei într-o competiţie care include şi surse de tensiune cu putere scăzută. Sistemul dumneavoastră merită mai mult!

Silverstone SST - ST30NF - Nu vă lăsaţi induşi în eroare de cei doar 300 de waţi promişi de această sursă de tensiune. Nu am avut probleme la mânuirea sistemului dual Opteron nici în momentele de stres intens cu această sursă de tensiune. Global, această sursă de tensiune a oferit un voltaj pe linii impresionant şi a obţinut un scor foarte bun la consumul de putere. Destul de bine pentru o sursă de tensiune cu răcire pasivă. Dar răcirea pasivă nu este ieftină. Un preţ de 155 USD pentru o sursă de tensiune de 300W nu este deloc mic, însă dacă doriţi o sursă de tensiune silenţioasă, alegerea aceasteia va fi o decizie bună.

Ultra X - Connect - Dacă estetica este preocuparea principală, atunci această sursă de tensiune este cea mai grozavă alegere din grup. Performanţa este decentă, neexistând probleme cu această sursă de tensiune. Punctul slab este nivelul de zgomot ridicat şi acel un singur an de garanţie.

Vantec Ion 2 - Cu toate că această sursă de tensiune nu are destui "cai putere" pentru a conduce sisteme de tip monstru (dual Opteron), ea are un preţ atractiv (45USD). Cablurile de alimentare sunt acoperite în întregime. Cu un nivel scăzut al zgomotului şi performanţă consistentă în sistemul Athlon 64, este uşor să recomand această sursă de tensiune pentru cei mai puţin pretenţioşi şi cu un buget limitat.

Zalman ZM400B - APS - Deşi performanţa acestei surse de tensiune este decentă pentru testele epuizante la care a fost supusă, stabilitatea tensiunii liniei de 12V a fost cam firavă în cazul stresării sistemului dual Opteron. Cei 400 de waţi ai sursei de tensiune nu sunt suficienţi pentru un sistem-monstru. Am fost dezamăgiţi de unicul an de garanţie oferit pentru acest produs al companiei Zalman care putea să facă un mic efort pentru cei 87USD, având în vedere faptul că sursa de tensiune Vantec Ion 2 (45USD) are trei ani de garanţie.

În final, observăm că există o diferenţă clară între sursele de tensiune generice şi cele de marcă, ale majorităţii producătorilor. Totodată, există anumite diferenţe de la un producător renumit de surse de tensiune, la altul, dar din moment ce ştim unde să ne uităm şi ce este mai important, urmează doar să luăm decizia. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Gabriel Grecu
gabriel@myc.ro



Reprezentarea imaginilor în format digital este o problemă cu care se confruntă zilnic designerii sau graficienii. Este mai importantă calitatea, este mai importantă viteza de transfer? Ce format de fişier trebuie să folosesc pentru a obţine şi o durată de transfer mai mică şi o calitate optimă?

Există o sumedenie de formate de fişiere, toată lumea a auzit de celebrul JPEG sau BMP. Imaginile se împart în două mari gategorii: format raster sau format vector. În formatul raster imaginea este împărţită în elemente de bază denumite pixeli, caracterizate printr-o culoare specifică. Imaginile în format vectorial sunt mai puţin populare şi sunt stocate pe disc sub forma unor formule matematice. Acest tip de reprezentare le aduce avantaje şi dezavantaje, pe care le voi prezenta în continuare.

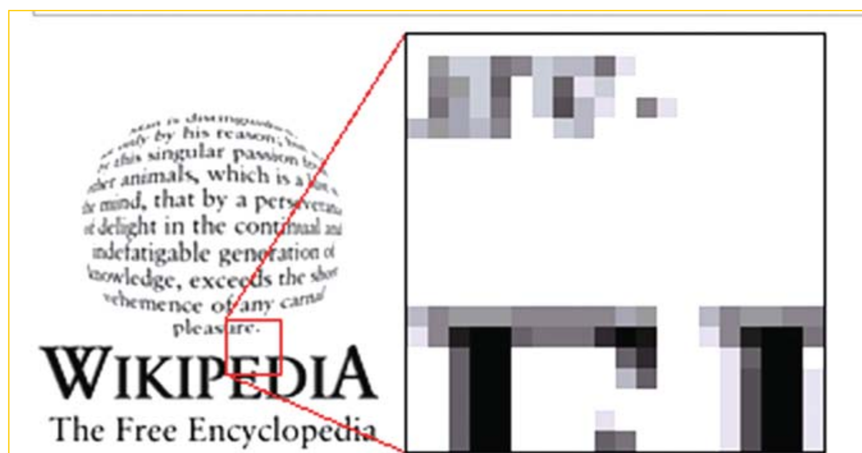
Imagini "raster"

Unitatea de bază a unei imagini raster este pixelul. Suprafaţa monitorului este împărţită într-un număr de pixeli, de obicei 1024x768 (unde 1024 este numărul pixelilor dispuşi pe lăţime şi 768 pe înălţime). Dacă imaginea pe care o privim are ca dimensiuni 640x480 pixeli, ea nu va ocupa numai o parte din suprafaţa monitorului (fiecărui pixel din imagine îi corespunde un pixel al monitorului - dacă nu a fost efectuat un zoom). Într-o imagine de tipul raster, culoarea fiecărui pixel este definită separat. De exemplu în modul RGB, pentru fiecare pixel este stocată cantitatea de culoare roşie, verde şi albastră. Într-o imagine alb-negru, culoarea pixelului poate avea doar două valori: 0 sau 1.

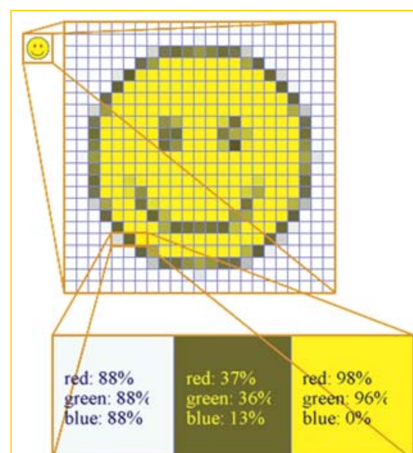
Calitatea imaginii este determinată de numărul total de pixeli care o compun. Cu cât este mai mare densitatea pixelilor, cu atât mai clare sunt detaliile din acea imagine. Rezoluţia este unul dintre termenii în jurul căruia se stârneşte multă confuzie şi în general este înţeleasă în funcţie de pro-



Raportul în care influenţează numărul de pixeli calitatea unei imagini



Dacă efectuezi un zoom vei observa mai clar pixelii



Modul de repartizare a culorilor

fesie sau de domeniul de activitate al individului. Pixelul monitorului are dimensiunea fixă, unui pixel de pe monitor îi corespunde un pixel al imaginii, iar într-un inci vor fi afişaţi 72, spre deosebire de imprimantă care poate reda 300 de pixeli pe un inci (sau chiar mai mult). Din această cauză în modul de exprimare al unui individ care lucrează în presă şi al unui Webmaster se va stârni confuzie. Pentru Webmaster cantitatea de pixeli dintr-un inci este fixată la 72, pentru că atâta afişează monitorul. La imprimare acesta poate fi schimbată după bunul plac. Webmasterul nu va modifica numărul de pixeli dintr-un inci, în schimb va lucra cu numărul total de pixeli de pe verticală sau orizontală. La imprimerie nu se va putea edita imaginea, dar se va micşora sau mări numărul de pixeli imprimaţi pe un inci, pentru a modifica dimensiunea unei imagini. Pe un fotograf îl interesează alt detaliu: numărul total de pixeli dintr-o imagine. Câţi pixeli sunt aranjaţi pe un inci este treaba designerului şi a imprimeriei, pe el îl interesează doar numărul total. În fotografia digitală prin rezoluţie se înţelege numărul de Megapixeli. Mega înseamnă milioane, iar Megapixel înseamnă milioanelor de pixeli. Numărul total este rezultatul obţinut din înmulţirea numărului de pixeli de pe orizontală cu numărul de pixeli de pe verticală. Dacă înmulţim 1.280 cu 960 obţinem 1.228.800, adică 1,2 Megapixeli.

Problema care apare la folosirea unor imagini raster este mărirea sau micşorarea lor. Într-o fotografie detaliile capturate sunt fixate. Prin zoom nu vei putea adăuga detalii. Ce a fost mic şi nu se observă, nu se va observa nici la mărire. Vei obţine doar nişte pixeli mai mari, dar nu şi detalii în plus. Totuşi, imaginile pot fi mărite, dar detalii tot nu pot fi adăugate. Metoda de mărire a imaginilor este denumită "resampling". Prin această metodă se estimează şi se înlocuiesc pixelii lipsă iar marginile se netezesc. Interpolarea este metoda prin care programul adaugă noi pixeli în imagine, bazaţi pe culoarea pixelilor din jur. Există mai multe metode de interpolare, adică mai multe metode de creare a pixelilor noi. În Photoshop, metoda de interpolare setată implicit este cunoscută sub numele de interpolare bicubică. Imaginile vectoriale pot fi mărite sau micşorate pentru a putea observa detalii noi.

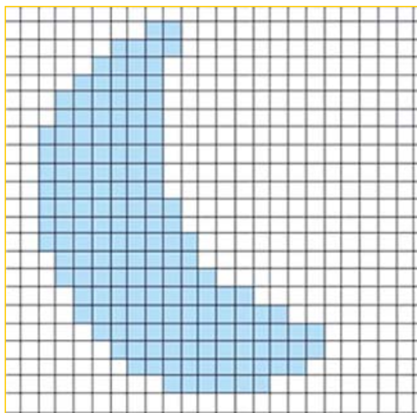
Imaginile vectoriale

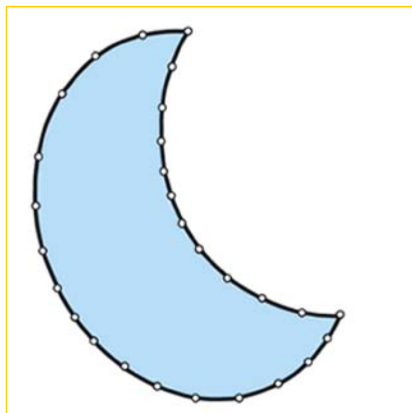
Imaginile vectoriale sunt formate din figuri geometrice combinate (puncte, linii, curbe poligoane). Elementele de bază sunt reprezentate de această dată prin formule şi calcule matematice. Detaliile dintr-o astfel de imagine sunt limitate doar de complexitatea acestor formule. Pentru a afişa o imagine în format vectorial pe monitor este făcută o conversie automată la fiecare cadru. Un avantaj al formatului vectorial este dimensiunea redusă a fişierului. De exemplu, pentru a desena un cerc este nevoie doar de rază, de poziţia centrului şi de culoare. Dacă el este reprezentat raster, trebuie stocate în memorie informaţii legate de caracteristica fiecărui pixel din





Pierderea de calitate la transformarea din formatul raster în formatul vectorial


Format raster


Format vectorial

componenţa cercului. Dacă cercul este mai mare, dimensiunea fişierului va fi mult mai mare. Un alt avantaj este posibilitatea de zoom. Dacă mărim imaginea vom obţine linii mult mai netede decât în cazul imaginilor raster, în care treptat se vor observa tot mai clar pixelii.

Dezavantajul la folosirea imaginilor vectoriale este legat de cantitatea de informaţie care poate fi transformată în format vectorial. La ora actuală este imposibil să transformi o imagine raster într-una vectorială şi să menţii acelaşi aspect.

Compresie

Calitatea şi dimensiunea unei imagini sunt problemele de care ne legăm în lucrul cu conţinutul grafic. Aşteptăm mai mult pentru a tranfera imaginea prin Internet, sau reducem puţin din calitate?

Pentru a diminua puţin din dezavantajul folosirii imaginilor raster au fost introduse modalităţile de compresie (cu sau fără pierderi de calitate). O serie de formule matematice au fost introduse pentru a micşora dimensiunea unei imagini (spaţiul ocupat pe disc). De exemplu, dacă într-un colţ al imaginii se repetă 4 pixeli de aceeaşi culoare, ei pot fi stocaţi sub forma unei formule matematice. Imaginile cu puţine detalii sau variaţii de culoare se vor comprima foarte uşor la o dimensiune mică.


Compresia Jpeg afectează drastic culorile din imagine

Formatul GIF

Formatul GIF (Graphic Interchange Format) a fost introdus ca standard în anul 1987 de compania CompuServe (CIS), primul serviciu online comercial din SUA. În ziua de azi compania este deţinută de AOL şi oferă servicii de furnizare a Internetului. Formatul GIF a devenit popular în scurt timp. Înainte de apariţia GIF-urilor compania Unisys a dezvoltat un algoritm de compresie a datelor pe care l-a denumit LZW (Lempel-Ziv-Welch) şi pe care a introdus un brevet. El funcţionează prin detectarea zonelor care se repetă, pe care le va nota şi le va stoca separat. Metoda LZW a fost adoptată pentru compresie şi în alte domenii, de exemplu un text de dimensiune mare este compresat la aproximativ jumătate din dimensiunea iniţială. După răspândirea rapidă pe Internet a formatului GIF, compania Unisys a descoperit că acest format foloseşte algoritmul de compresie LZW. Cei care au aplicat compresia pentru standardul GIF nu au ştiut că deja fusese introdus un brevet pentru modalitatea respectivă de compresie. În anul 1994, după ce compania Unisys a descoperit folosirea metodei de compresie proprietare, formatul era deja folosit în multe programe pentru exportarea conţinutului grafic. Compania a început să revendice drepturile pentru folosirea brevetului. Din această cauză s-a început dezvoltarea unui nou format, care a fost denumit PNG. Din 20 iunie 2003 formatul GIF poate fi folosit de oricine pentru că brevetul a decăzut în domeniul public.

Formatul PNG

Formatul PNG (Portable Network Graphics - pronunţat şi "ping") a fost dezvoltat în special ca o alternativă la formatul GIF. La dezvoltarea lui au fost acoperite şi probleme legate de limitarea la 256 de culori, din momentul în care deja apăruseră sisteme care puteau reda mai multe culori. Spre deosebire de imaginile GIF, imaginile PNG pot fi reprezentate nu numai folosind o paletă de culori (indexed color) definită anterior, ele pot avea în componenţă mai multe canale de culoare şi

transparenţă. În comparaţie cu formatul GIF, metoda de compresie este mai bună, dar în unele situaţii speciale rezultă fişiere mai mari ca dimensiune. Formatul GIF permitea doar pixeli opaci sau cu un nivel maxim de transparenţă. În formatul PNG este posibilă aplicarea transparenţei cu un grad mai mare de flexibilitate.

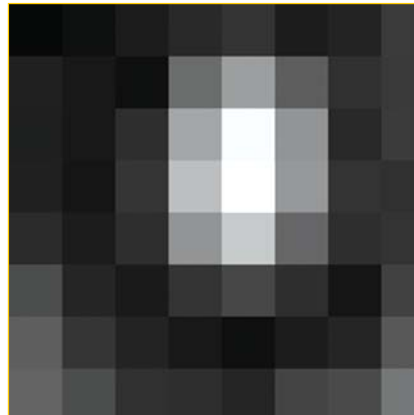
Formatul JPEG

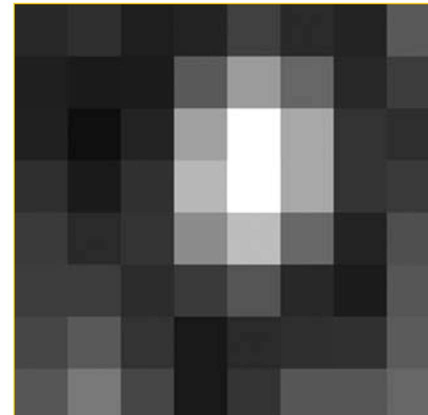
Formatul JPEG (Joint Photographic Experts Group) este unul dintre cele mai răspândite formate de fişiere pentru stocarea imaginilor în format digital. Tipul de fişiere JPEG poate avea mai multe extensii, variind între: jpeg, .jfif, .jpg, .JPG, sau .JPE. Cea mai folosită extensie este jpg.

Formatul nu este foarte util la imagini care conţin porţiuni mari de aceeaşi culoare. Algoritmul de compresie aproximează culorile pentru a reduce din dimensiunea fişierului. Din această cauză la fiecare comprimare se va pierde din calitate. Detaliile pierdute nu vor mai putea fi refăcute ulterior. Spre deosebire de formatul GIF, în formatul JPEG datele sunt stocate pe valori de nuanţă şi luminozitate. La compresie imaginea este împărţită în pătrate mici, de 8x8 pixeli. În interiorul acestui pătrat culoarea finală este obţinută dintr-o combinare a culorilor pixelilor componenţi. Algoritmul permite compresia pe mai multe nivele, în funcţie de calitatea sau dimensiunea pe care doreşti să o obţii.

Formatul TIFF

Formatul TIFF (Tag(ged) Image File Format) este cunoscut pentru flexibilitatea oferită. El poate fi implementat pe orice platformă de rulare, din această cauză este utilizat de foarte multe aplicaţii. El a fost conceput de dezvoltatorii imprimantelor, a scanerelor şi a monitoarelor şi integrează o





O zonă de 8X8 pixeli înainte şi după compresie

gamă largă de opţiuni pentru calibrarea culorilor. Formatul TIFF a fost dezvoltat de corporaţia Aldus (dezvoltatoarea programului PageMaker pentru Apple Macintosh), în momentul de faţă fiind controlat de compania Adobe. Formatul include o serie de opţiuni prin care poţi include mai multe formate de fişiere cu imagini în formatul propriu-zis. De exemplu, formatul TIFF poate fi utilizat ca un container pentru formatul JPEG. Există mai multe metode de compresie care pot fi folosite, incluzând modelul LZW.

Formatul EPS

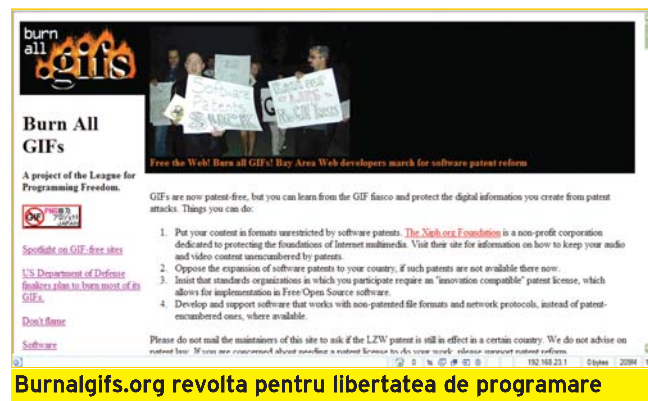
EPS (Encapsulated PostScript) este un format standard pentru importarea şi exportarea fişierelor PostScript. Scopul unui fişier EPS este includerea într-o pagină care urmează a fi publicată şi este folosit în special în imprimerii. Înainte de introducerea limbajului PostScript, imprimantele au fost concepute pentru a reda textul în modul ASCII. La început ele au fost folosite doar pe sisteme Apple Macinthosh, care nu ofereau o posibilitate de randare directă (sau previzualizare). Problema a fost uşor de rezolvat pentru platforma Apple Macintosh datorită structurii sistemului de fişiere. Pe platforma Microsoft Windows, pentru a rezolva problema, compania Adobe a integrat formatul unui fişier TIFF în header-ul (secţiunea de început) unui fişier EPS. Astfel, fişierele pot fi previzualizate la o calitate foarte slabă. Datorită acestei secţiuni de previzualizare formatul are o portabilitate limitată.

Acestea sunt doar formatele de bază folosite pentru reprezentarea imaginilor digitale. Pentru persoanele care lucrează în domeniul publicaţiilor este mai importantă calitatea finală şi vor folosi metode de compresie fără pierderi de calitate (LZW). În schimb, designerii Web vor reduce din calitate, în favoarea unei viteze mai mari de transfer a datelor şi vor aproxima culorile prin folosirea formatului JPEG. Să sperăm că în curând vom accesa Internetul la o viteză care ne va permite un maxim de calitate! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Situl oficial Jpeg



Burnalgifs.org revolta pentru libertatea de programare

Ghidul începătorului în Linux Partea a VI-a

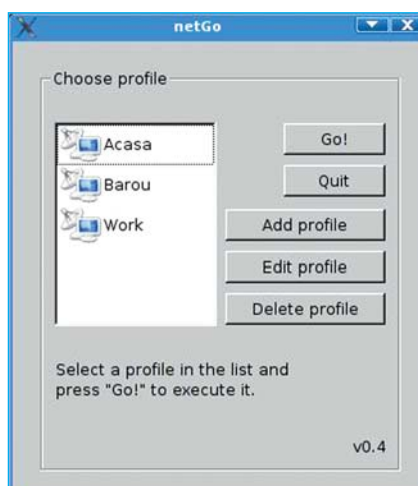
Utilitare pentru Laptop

Până nu demult, Linux pe dispozitivele mobile constituia o problemă. Componentele nu erau detectate, rezoluţia nu putea fi modificată fără anumite tweak-uri prin fişierele de configurare, şi se părea că dezvoltatorii kernelului i-au uitat pe cei cu dispozitive mobile. De un an însă, seria 2.6 a kernelului Linux a început să suporte tot mai multe modele de laptop-uri.

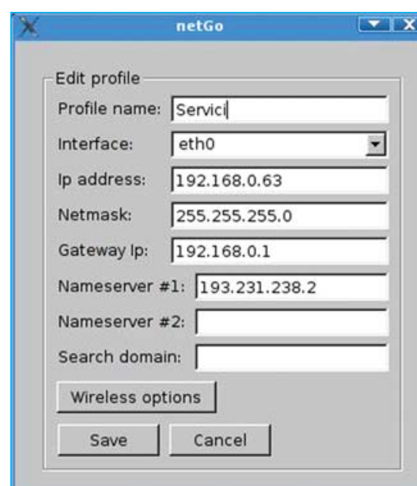
De câteva luni am achiziţionat un laptop Dell Latitude D500 iar după ce m-am văzut cu el în mâini, mi-a mai rămas întrebarea "ce Linux să instalez pe el?". După două-trei zile de documentare m-am hotărât în cele din urmă asupra distribuţiei Kubuntu. Avea tot ce îmi doream: KDE 3.4, apt-get cu repository-uri bogate şi un renume pe care multe review-uri îl strigau sus şi tare. Zis şi făcut. Am instalat cu succes Kubuntu, mi-au fost detectate toate componentele şi tot ce îmi mai rămânea să fac după downloadarea update-urilor era să îmi customizez desktop-ul. Ei bine, nu a fost aşa. După câteva zile am început să caut după o serie de utilitare de care astăzi nu mă pot dispensa. Articolul de faţă vorbeşte tocmai despre aceste programe.

netGo

Fără îndoială, cel mai folositor program Linux pe care îl poţi instala pe un laptop. Scopul acestui mic utilitar este să te scutească de chinul reintroducerii datelor reţelei de fiecare dată când te conectezi la o altă mufă UTP. De exemplu, dacă ajung la serviciu dimineaţa, după ce am lucrat noaptea ca să termin un articol, în laptop



Conexiune în mai multe locaţii



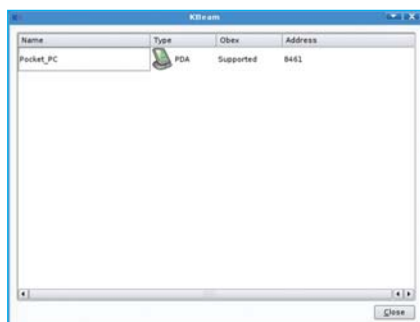
Putem seta IP-uri separate

am încă setate ca default datele reţelei de acasă. Trebuia să setez din nou IP-ul, name-server-ul şi gateway-ul, iar după câteva zile mă săturasem să tot modific `/etc/network/interfaces` de trei ori pe zi. Aşa se face că am dat peste netGo, un utilitar mic care rămâne minimizat în SystemTray şi apare la fiecare bootare în KDE. În netGo pot să setez diferite profiluri pentru diferite reţele. Pot seta un set de IP-uri pentru serverul de acasă, unul pentru cel de la serviciu, altul pentru calculatorul prietenilor etc. Ori de câte ori mă conectez la o altă reţea, din două click-uri pot accesa deja Internetul. Ultima versiune (0.4) nu a mai fost actualizată de ceva timp, dar oferă opţiuni şi pentru plăcile wireless. Un singur lucru ar fi de preferat la acest program: listele de profile să fie accesate printr-un singur click pe icoana netGo care ar lansa o listă de locaţii, nemaifiind necesară lansarea ferestrei aplicaţiei şi navigarea prin aceasta.

netgo.hjolug.org/

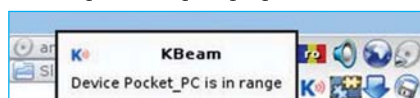
KBeam

Un alt program care m-a ajutat la realizarea unei interconectivităţi cu PDA-ul

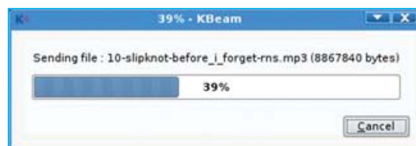


KBeam a detectat un PDA

a fost KBeam. După ce m-am asigurat că portul infraroşu al laptop-ului a fost cu succes detectat de Kubuntu, am instalat KBeam. În clipa în care aliniezi portul IRDA al PocketPC-ului cu cel al laptop-ului, KBeam devine activ şi mă anunţă printr-un popup că un "device" se află în raza mea de acţiune. Am încercat acelaşi lucru cu un telefon Nokia şi unul Siemens, precum şi cu un alt laptop şi toate au fost detectate cu succes. În cazul PDA-ului, fişierele transferate de pe acesta pe laptop sunt salvate în



...Şi mă anunţă printr-un pop-up



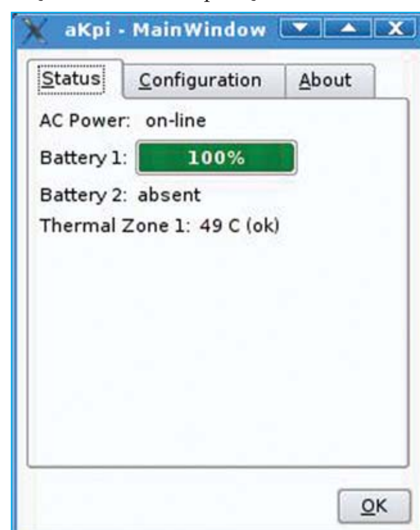
Transfer de fişiere prin IRDA

/home-ul utilizatorului curent. Ca să transfer fişiere de pe laptop pe PDA, trebuie doar să fac un right-click în Konqueror pe fişierul respectiv, iar din meniul contextual să aleg Actions > KBeam. O problemă cu care KBeam se confruntă este viteza de transfer. Dacă aceasta este mai mare de 115200, fişierele transferate pot să devină corupte. Vă recomand să setaţi linia `echo 115200 > /proc/sys/net/irda/max_baud_rate` într-un fişier de startup al sistemului pentru a evita asemenea situaţii.

http://freshmeat.net/projects/kbeam/

aKpi

Deşi KLaptop care vine încorporat în KDE-ul din Kubuntu îşi face bine treaba şi îmi permite să vizualizez cât mai rezistă bateria fără o sursă directă la priză, mai există alternative. aKpi face acelaşi lucru, ba chiar mai mult. La fel precum KLaptop, stă minimizat în System Tray şi îmi arată într-un icon cât la sută mai am din bateria care se descarcă. Pot seta un mod absolut sau unul relativ de calcul al duratei de viaţă a bateriei, şi pot folosi Tree Browser-ul ca să analizez informaţii preţioase despre tipul bateriei, tastele speciale ale tastaturii, procesor, monitor şi multe altele. Toate informaţiile sunt preluate din `/proc/acpi` şi afişate în fereastra aplicaţiei.



Nivelul de încărcare al bateriei



Browser hardware

http://akpi.scmd.at

IBAM

IBAM (Intelligent BAttery Monitor) este - spre deosebire de restul aplicaţiilor acestui articol - un utilitar de consolă. IBAM îţi afişează informaţii despre bateria laptop-ului în diferitele stadii ale acesteia. De exemplu, dacă bateria este încărcată pe deplin iar cablul de alimentare este cuplat, rulând binarul ibam obţinem un output precum cel de jos:

```
$ ./ibam
Total battery time: 2:11:33
Total charge time:1:36:13
$
```

Dacă laptop-ul rulează doar cu ajutorul bateriei, ibam ne va da un altfel de output:

```
$ ./ibam
Battery time left:1:10:25
Adapted battery time left:
1:15:44
$
```

Putem chiar afla şi cât timp mai e nevoie să încărcăm bateria:

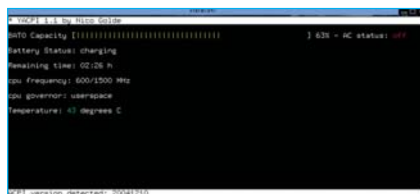
```
$ ./ibam
Charge time left:0:30:17
Adapted charge time left:
0:31:30
$
```

IBAM este folositor atunci când nu vrem să aglomerăm mediul desktop cu o mulţime de aplicaţii mărunte sau când dorim să putem canaliza output-ul aplicaţiei cu ajutorul unui script.

http://ibam.sourceforge.net/

yacpi

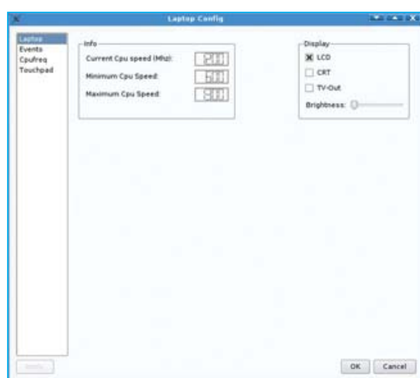
"Yet Another Configuration and Power Interface" este un alt program pentru consolă care afişează informaţii preţioase despre starea laptop-ului. Acesta afişează la


YACPI sub consolă

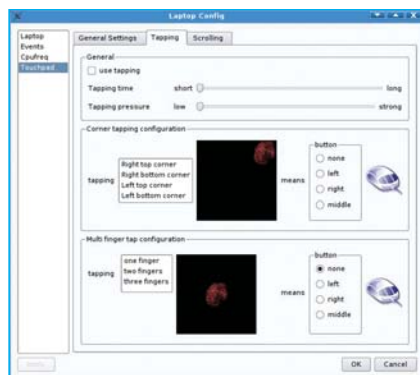
lansare starea bateriei, capacitatea acesteia, frecvenţa procesorului precum şi temperatura acestuia.
http://www.ngolde.de/yacpi.html

Laptop Config

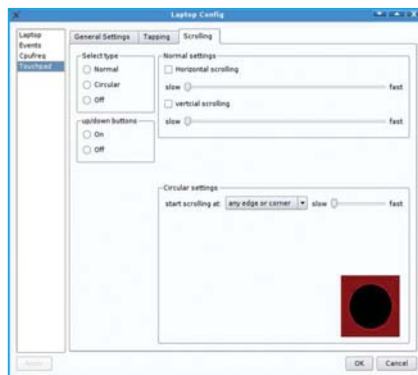
După cum spune şi numele, Laptop Config este un utilitar de configurare a laptop-ului. Îl lansăm prin binarul lptconf şi


Tipul display-ului

avem imediat acces la fereastra de afişare a frecvenţei procesorului. Putem de aici schimba tipul monitorului (LCD/CRT/TV-OUT) şi seta luminozitatea acestuia. Din


Calibrarea touchpad-ului

submeniul "Touchpad" putem seta dacă dorim sau nu activarea touchpad-ului şi putem chiar calibra această componentă. Putem seta de exemplu ca două tap-uri în colţul din dreapta-sus al touchpad-ului să echivaleze cu un right-click cu un mouse normal. Tot de aici putem seta viteza scroll-


Alte setări

ului pe care îl facem cu mouse-ul.
http://ltpconf.sourceforge.net

Hotkeys

Desigur că dorim să folosim şi combinaţiile cu tasta Fn de pe tastatură. Pentru aceasta eu folosesc Hotkeys. Fişierul de configurare Hotkeys poate fi modificat în funcţie de modelul laptop-ului pentru ca rezultatul să se apropie de aşteptările noastre. Aici trebuie să specificăm unul din fişierele din `/usr/share/hotkeys` ca fiind cel potrivit cu modelul laptop-ului nostru. Trebuie să modificăm la începutul fişierului `/etc/hotkeys.conf` linia

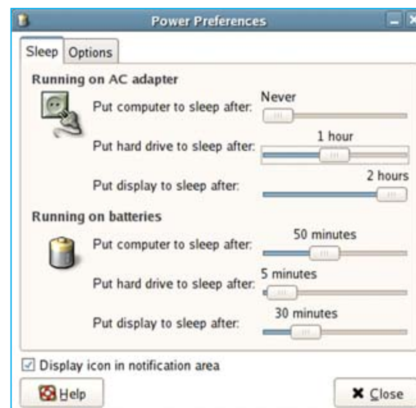
`Kbd=acerwl`

în `Kbd=nume-fisier`

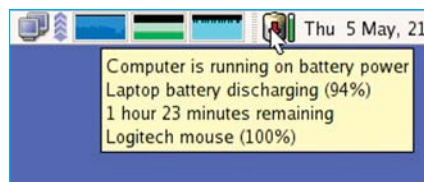
unde "`nume-fisier`" este un fişier de configurare din `/usr/share/hotkeys`. Putem afla ce tipuri de tastaturi sunt suportate folosind comanda `hotkeys -l`. Partea bună a acestui utilitar este că ofer OSD (On-Screen Display), astfel că atunci când reducem de exemplu sonorul din XMMS cu ajutorul tastelor, nu doar auzim acest lucru ci îl şi vedem afişat pe ecran sub forma unei bare.
http://ypwong.org/hotkeys/

Gnome Power Manager

Utilizatorii Gnome au şi ei acum un utilitar bazat pe GTK şi destinat mediilor mobile. Gnome Power Manager este un daemon ce suportă UPS-uri, baterii de laptop şi adaptoare AC. Interfaţa grafică a acestuia poate fi accesată din tray-ul Gnome şi scoate la iveală mai multe opţiuni printre care şi cele de hibernare şi suspendare. Consumă puţine resurse şi îşi sustrage informaţiile prin intermediul HAL. Putem seta



Pentru utilizatorii Gnome

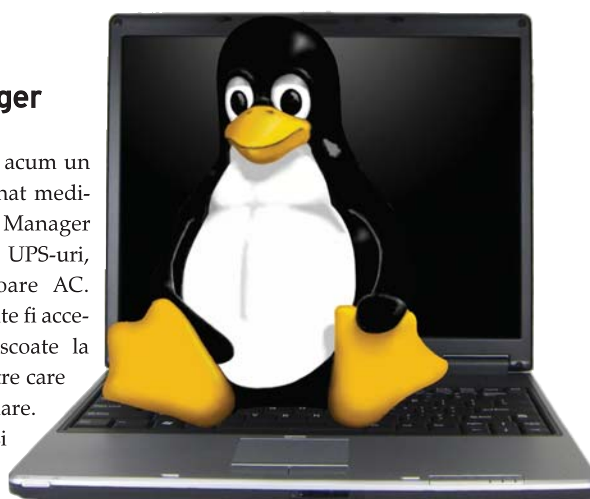


Informaţii preţioase

un interval de timp după care display-ul, hard discul sau laptop-ul să intre în modul suspend pentru a economisi energie. De asemenea, putem atribui efecte unor acţiuni precum închiderea capacului laptop-ului sau întreruperea unei surse AC.
http://gnome-power.sourceforge.net/gpm.php

Aplicaţiile enumerate mai sus sunt doar câteva din cele pe care le putem folosi pe un laptop cu Linux. Depinde de tine pe care le alegi şi cum le foloseşti. Cert este că fiecare îşi are valoarea ei şi îţi va uşura munca pe un desktop Linux. Succes la instalare! ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Ce şi cum căutăm pe Internet

partea a II-a

Dacă data trecută am vorbit la un mod mai general despre căutarea pe Internet, doar spre final m-am apropiat mai mult de partea practică a problemei, şi am văzut cum prin folosirea unor semne matematice am reuşit să rafinăm o căutare şi să găsim mai rapid informaţia de care aveam nevoie. În paragrafele următoare, vom realiza un studiu de caz, şi anume asupra celui mai folosit motor de căutare, care este, fără doar şi poate, Google.

Google

Despre Google, istoria acestei companii şi motorul cu acelaşi nume ai mai citit şi în revista noastră şi, cu siguranţă ai auzit multe despre el şi din alte locuri. Am să fac totuşi o mică prezentare pentru cei care nu ştiu cum a apărut şi s-a dezvoltat acest behemot.

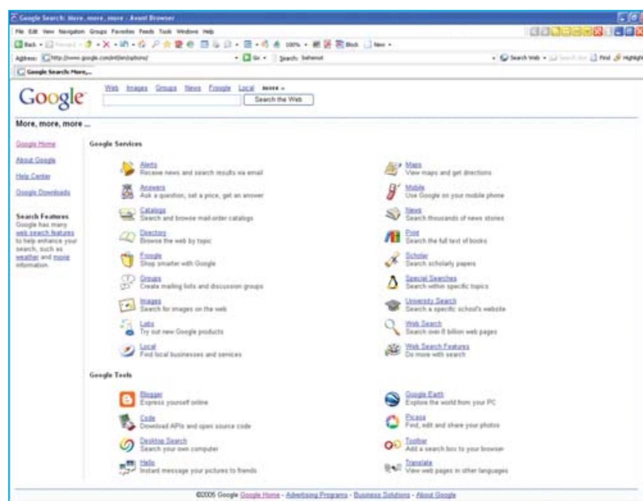
În primul rând, numele provine de la termenul "googol", creaţie a lui Milton Sirotta, nepot al matematicianului american Edward Kasner. Acest termen reprezintă numărul 1 urmat de 100 de zerouri, iar compania a ales acest termen pentru a sublinia misiunea de organizare a imensei cantităţi de date disponibile pe Web.

Larry Page şi Sergey Brin au fost inima, creierul şi motorul care au stat la baza înfiinţării şi dezvoltării companiei. Totul a început în 1995, când cei doi erau studenţi la Universitatea Stanford şi, cu toate că aveau mereu discuţii contradictorii, cei doi şi-au unit destinele, iar la data de 7 septembrie 1998, Google Inc. şi-a deschis porţile într-un garaj californian!

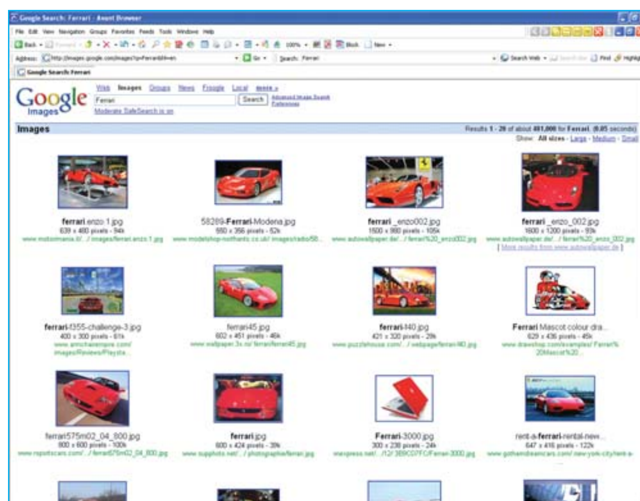
În ciuda problemelor ivite pe parcurs, lucrurile au mers din ce în ce mai bine, iar astăzi Google a ajuns una dintre cele mai importante companii, oferind utilizatorilor o gamă diversă de servicii, reuşind să-şi păstreze şi să-şi creeze noi adepţi datorită calităţii serviciilor prestate. Dacă în jurul marilor companii se creează de cele mai multe ori şi o aură mai puţin strălucitoare, pot să spun cu siguranţă că Google este o excepţie, fiind totodată o companie mult iubită.

Serviciile oferite

Cam toate serviciile pe care le oferă Google sunt axate pe căutare. În ultimul timp însă compania a pus la dispoziţia uti-



Lista completă a serviciilor şi programelor oferite de Google



Motorul de căutare a imaginilor

lizatorilor anumite programe care ies din raza menţionată anterior (Hello, Google Earth, Picassa etc.). Pentru o listă completă a serviciilor şi programelor oferite vizitează adresa **www.google.com/intl/en/options/**, de altfel poţi găsi chiar în acest număr, articolul "Explozia Google" dedicat tocmai acestor aplicaţii.

În articolul de faţă tot ce ne interesează este doar căutarea şi găsirea informaţiei, aşa că acest aspect este singurul vizat.

Iar acum urmează o întrebare de baraj: ce anume căutăm sau, mai exact, ce putem căuta? Răspunsul este unul simplu, însă are mai multe variante. Căutăm informaţie care poate lua mai multe "învelişuri". În primul rând este informaţia în mod text, apoi informaţie sub formă de imagini şi, nu în ultimul rând, conţinut multimedia (video şi sunet).

Dacă accesez pagina principală, **www.google.com**, cu siguranţă că 90% dintre utilizatori au dat cel puţin o dată clic pe primele trei linkuri, "Web", "Images", "Groups". La fel de sigur este şi faptul că acest procentaj descreşte pe măsură ce avansăm în interiorul programului, numărul utilizatorilor obişnuiţi care au apelat la opţiunea "University Search" fiind probabil foarte redus.

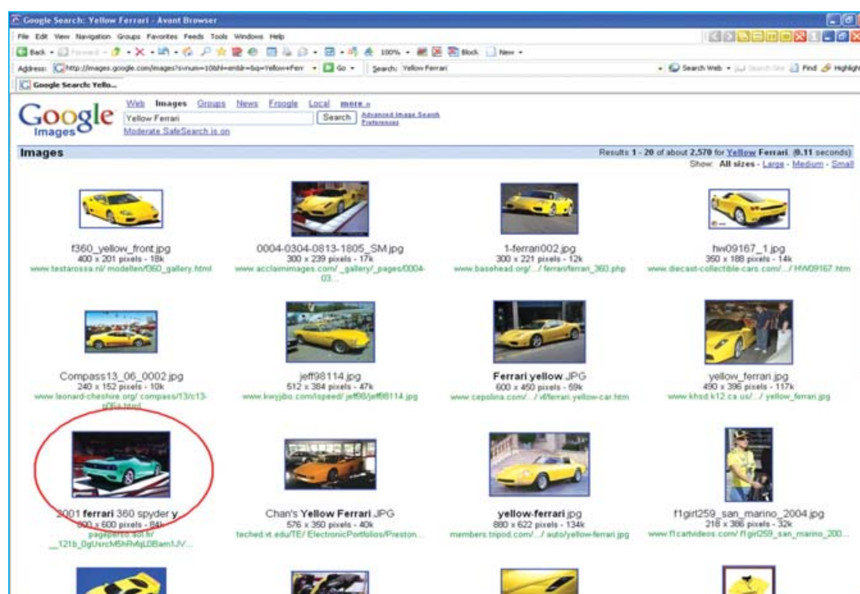
Să vedem acum, pe scurt, ce anume ne pune Google la dispoziţie.

Web - **www.google.com** - reprezintă pagina iniţială de unde poţi să cauţi pe Web informaţia dorită.

Images - **http://images.google.com/** - reprezintă pagina de unde poţi să cauţi imagini după denumirea acestora. De exemplu, dacă mă interesează imagini cu Ferrari, este evident că termenul după care voi realiza căutarea este "Ferrari". Este momentul să fac o paranteză pentru a-ţi spune că regulile de care am vorbit în numărul trecut (folosirea semnelor de punctuaţie sau a celor matematice) sunt valabile în toate tipurile de căutări. Iar pentru a exemplifica, să presupunem că mă interesează doar maşinile Ferrari de culoare galbenă. În acest caz, am să rafinez căutarea şi am să caut de data aceasta după sintagma "Yellow Ferrari". Rezultatele sunt destul de mulţumitoare... Cu toate că pe prima pagină s-a strecurat şi un Ferrari verde (însă nimeni nu e perfect, nu?), am reuşit să obţin rapid şi eficient ceea ce mă interesa.

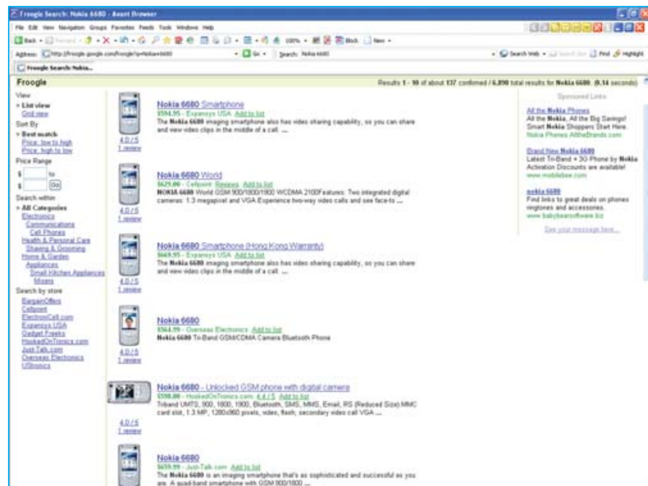
În partea dreaptă, poţi să restrângi numărul rezultatelor în funcţie de calitatea (rezoluţia) imaginii pe care vrei să o obţii (mică, medie sau mare). Sub fiecare imagine sunt afişate numele, dimensiunea şi mărimea, precum şi adresa la care poţi găsi imaginea respectivă.

Groups - **http://groups-beta.google.com/** - a treia opţiune în ordinea apariţiei este un link mai puţin accesat, care-ţi permite să cauţi în cadrul grupurilor de discuţii de pe Internet. Dacă nu găseşti ceva apelând la căutarea tradiţională, este posibil ca informaţia respectivă să o găseşti aici. Având în vedere că aici este adunată întreaga arhivă de discuţii ce au avut loc pe Web începând cu anul 1981, este mai interesant să studiezi această categorie din prisma evoluţiei discursului uman, a punctelor de vedere, a dezbaterilor etc. Îţi recomand să apelezi la această opţiune când cauţi soluţii practice referitoare la o anumită problemă (de exemplu, probleme intervenite la un



Căutarea s-a dovedit eficientă chiar dacă pe prima pagină s-a strecurat şi un Ferrari de culoare verde


Prin intermediul Google News am aflat că ştirile conform cărora Angelina Jolie ar fi însărcinată sunt doar zvonuri


Dacă ai posibilităţi de achiziţionare online a diverse produse, Froogle îţi poate fi de folos

model de telefon mobil). Fiind vorba totuşi de multe ori despre discuţii între utilizatori mai mult sau mai puţin experimentaţi, trebuie să fii atent la veridicitatea anumitor informaţii.

News - **http://news.google.com/** - aflată încă în stadiul Beta, la fel ca şi categoria anterioară, această adresă îţi permite să cauţi informaţii în cele mai recente ştiri apărute. Fiind tot o chestie automatizată aş putea spune că aici vei găsi informaţii în ceea ce i se pare calculatorului ca fiind ştire "importantă". Cu cât o ştire apare pe mai multe situri, cu atât va fi afişată pe o poziţie mai semnificativă. Să presupunem că sunt un fan al Angelinei Jolie şi vreau să fiu la curent cu ceea ce se întâmplă în viaţa personală şi în cariera frumoasei actriţe. Tot ce am de făcut este să accesez situl **http://news.google.com/** iar în caseta de căutare să scriu numele actriţei. Am obţinut 4340 de rezultate, însă am aflat suficiente informaţii interesante încă de pe prima pagină. În partea dreaptă ai două opţiuni care îţi permit să ordonezi rezultatele după relevanţă ("Sort by relevance") sau după dată ("Sort by date").

Froogle - **http://froogle.google.com/** - tot în stadiu Beta, Froogle este locul potrivit atunci când doreşti să achiziţionezi un produs şi vrei să afli cele mai avantajoase preţuri. Din păcate, opţiunea nu este foarte utilă celor din România, eventual persoanelor care deţin mijloacele de achiziţionare online.

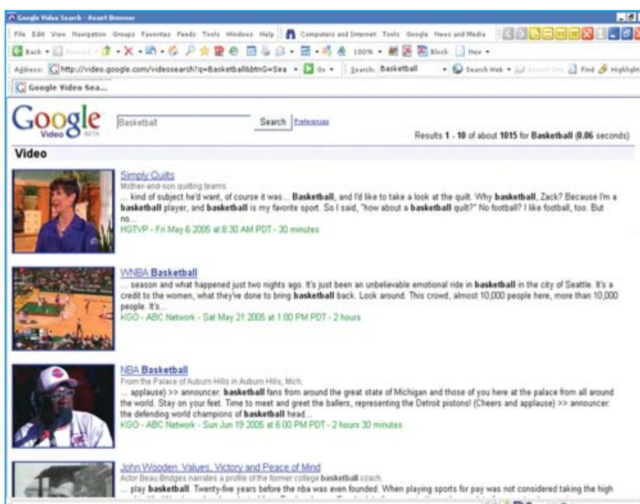
Am să trec peste Google Local, din aceeaşi cauză menţionată anterior, pagina fiind utilă în special celor din Statele Unite.

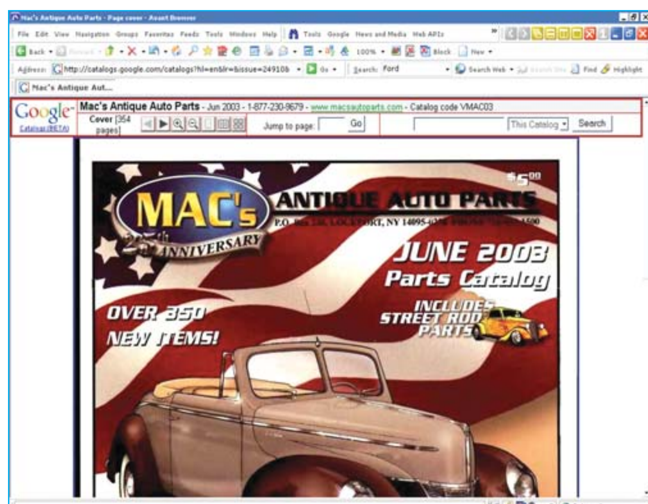
Şi cam atât avem pe prima pagină... însă oferta nu se opreşte aici. Dacă efectuezi un clic pe linkul "More", vei ajunge la pagina pe care am menţionat-o prima dată, **www.google.com/intl/en/options/**. Ce vei găsi aici?

Alerts - **www.google.com/alerts** - este un serviciu care îţi permite să primeşti în e-mail (trebuie să ai un cont de Gmail), la diferite intervale de timp, rezultate ale unor căutări efectuate.

Answers - **http://answers.google.com/answers/** - unul dintre cele mai interesante şi mai puţin cunoscute servicii, "Google Answers" este ultima soluţie la care poţi să apelezi în cazul în care nu ai găsit nicicum informaţia dorită. Mai mult de 500 de persoane îţi stau la dispoziţie pentru a găsi ceea ce tu nu ai reuşit să găseşti. Din păcate acest serviciu costă, iar sumele variază în funcţie de complexitatea cererii. Pentru a primi răspunsul (în mod obişnuit în timp de 24 de ore) va trebui să oferi o sumă, ce trebuie să fie mai întâi acceptată, pentru ca procesul să se poată derula.

Sunt sceptic în ce priveşte nivelul de apelare la această metodă "disperată" (inclusiv numărul mic de persoane care se ocupă de acest serviciu mă determină să fac această afirmaţie), însă totuşi cred că este un serviciu despre care vom auzi mai multe


Motorul de căutare a fişierelor video


Dacă nu ai nimic mai bun de făcut, poţi răsfoi cataloagele



Laboratorul în care se pregătesc noi aplicaţii şi servicii

în viitor.

Catalogs - **http://catalogs.google.com/** - sau căutarea de "vacanţă" cum îmi place să denumesc acest serviciu, este un index de cataloage online, scanate pagină cu pagină şi structurate pe anumite categorii, pe care le poţi răsfoi iarna la gura sobei, sau undeva la umbră în după-amiezile călduroase ale verii...

Directory - **http://directory. google. com/** - am vorbit despre acest serviciu în numărul trecut, şi despre situaţiile în care este bine să apelezi la un director mai degrabă decât la un motor de căutare. Ca şi detaliu tehnic, poate ar fi bine să menţionez faptul că Google a preluat ceea ce purta denumirea de "Netscape Open Directory Project", şi l-a transformat în "Google Directory".

Ultima categorie importantă la care mă voi referi este "Google Labs". Aici este locul "secret" unde afli ce "se coace", sau ce pun la cale inginerii companiei. Nu tot ce găseşti aici trebuie luat "de bun", sau mai bine spus nu toate proiectele vor ajunge să vadă lumina zilei. De exemplu, "Google Sets" este în stadiul de proiect de mai bine de trei ani!

De aici însă am aflat despre "Google Video", care îţi dă posibilitatea să cauţi programe TV şi fişiere video, căutarea personalizată etc. Aşa că dacă vrei să fii tot timpul la curent cu ultimele planuri ale angajaţilor companiei, **http://labs.google.com/** este pagina pe care va trebui să o vizitezi mai des.

Preferinţe şi setări avansate

Când realizezi o căutare există anumite preferinţe şi setări menite să te ajute, pe care nu le vei găsi pe prima pagină. Şi, ca de obicei, exemplele sunt cele care ne luminează mintea şi ne fac viaţa uşoară:).

Presupun că sunt un proaspăt iubitor al baschetului, şi tocmai am văzut o finală NBA. Am fost atât de impresionat, încât m-am trezit cu noaptea-n cap să aflu mai multe detalii despre jucătorii care au participat la finală. Nu caut o informaţie anume, absolut orice m-ar putea interesa. Deschid **www.google.com**, tastez NBA Players, "Enter" şi, iată, am 8.890.000 de rezultate. Pe prima pagină cu rezultate, fără să citesc nimic din ceea ce a fost afişat, observ că un singur rezultat iese din tipar, fiind indentat. Aceasta înseamnă că Google a găsit într-un sit cel puţin încă o pagină care conţine cuvântul/sintagma cheie. Dacă sunt mai mult de două, acestea nu vor mai fi afişate însă faptul este semnalat prin inserarea linkului "More results from [adresa sitului]". Este şi cazul de faţă, aşa că dau un clic pe acest link şi, surpriză, am obţinut 91.300 de rezultate! Dacă aş fi folosit ghilimelele de la început aş fi obţinut prima dată 929.000 de rezultate, iar în cadrul sitului **www.nba.com**, 4070! Aceasta înseamnă că în cadrul sitului **www.nba.com** sunt 4070 de locuri în care apare această sintagmă!

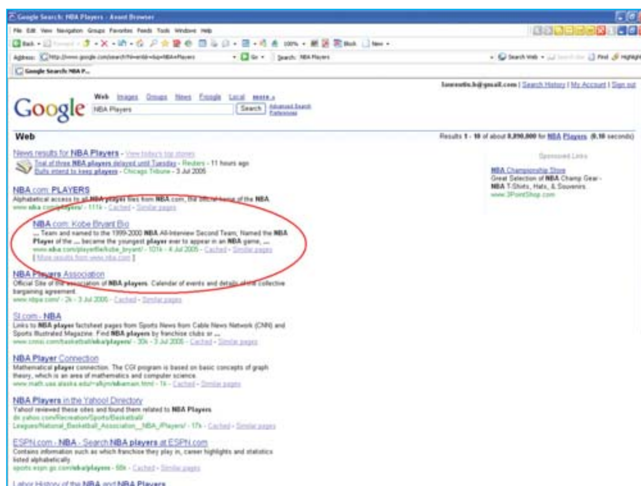
Mă întorc la primul caz, şi pe prima pagină remarc câteva nume ce mi se par cunoscute, LeBron James, Dikembe Mutombo, Andrei Kirilenko. Însă tocmai mi-am adus aminte că mi-a plăcut un jucător de la Minesotta, al cărui nume nu mi-l amintesc. Iar în loc să reformulez căutarea pe care am rezumat-o la un sit mai mult decât relevant, am să mă folosesc de un link din subsolul paginii, şi anume "Search Within Results" (Caută în rezultatele obţinute). Efectuez un clic pe acest link şi va apare o casetă nouă în care introduc termenul Minesotta. Dau un [Enter] şi, surpriză, obţin o singură pagină, care însă este cea mai relevantă, fiind chiar situl oficial al echipei de baschet Minesotta Timberwolves. În continuarea scenariului, aici am aflat numele jucătorului preferat, Kevin Garnett, şi o mulţime de detalii despre acesta.

În esenţă, poţi să foloseşti această metodă când realizezi o căutare specifică într-un sit dedicat.

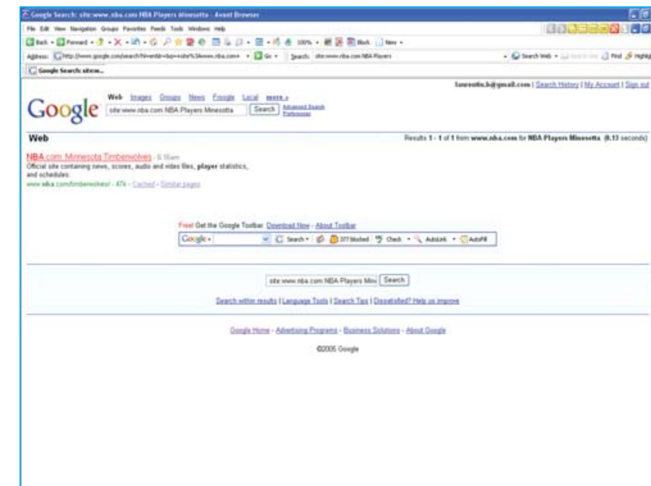
Un alt link destul de "la vedere" şi puţin folosit, poate şi din cauza faptului că nu te întâlneşti în fiecare zi cu astfel de probleme, este "Cached". Acesta este un link către copia fidelă a paginii respective realizată de către spiderul care a vizitat-o. Dacă, din diverse motive, se întâmplă ca o pagină anume să nu funcţioneze, acesta este linkul care te salvează, deoarece este o reproducere, poate nu tocmai recentă, a paginii pe care vroiai neapărat să o vizitezi.

Ultimele trei opţiuni ale acestui motor de căutare la care mă voi referi în acest articol sunt afişate sub formă de linkuri pe prima pagină (**www.google.com**) în dreptul casetei de căutare.

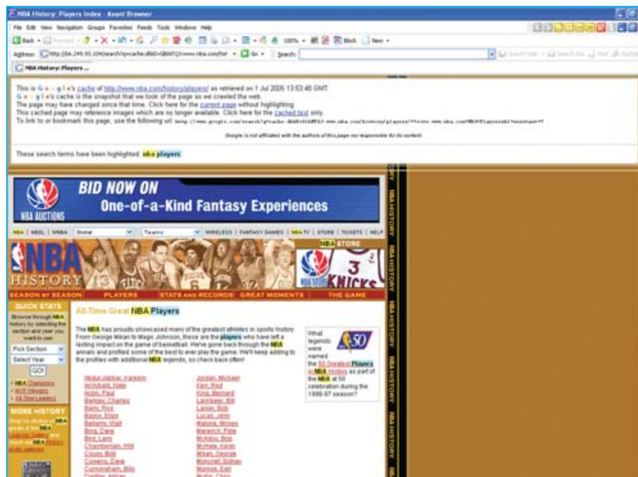
Advanced search - este opţiunea de



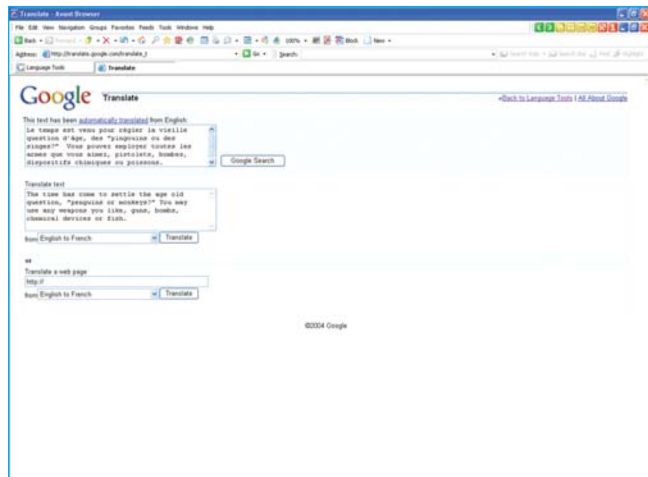
8.890.000 de rezultate! Al doilea din listă, indentat, este calea spre "succes" !



Căutarea în cadrul rezultatelor m-a ghidat către situl oficial al echipei de baschet Minnesota Timberwolves



Linkul "Cached" te duce la ultima instanţă salvată a paginii respective



Opţiunea de traducere a unei sintagme sau a unei fraze se dovedeşte foarte utilă

rafinare a căutării, care îţi permite să creezi anumite reguli legate de data, formatul sau limba folosită într-un anumit sit. De asemenea dacă doreşti poţi să filtrezi rezultatele folosind opţiunea SafeSearch **www.google.com/help/customize.html#safe**.

Preferences - este un link către o pagină unde poţi să stabileşti anumite preferinţe de care Google să ţină cont atunci când efectuează căutările: limba interfeţei, a căutării, filtrare SafeSearch, numărul de rezultate afişate pe o pagină etc.

Language Tools - este o unealtă excelentă pentru cei care nu se descurcă, sau cunosc mai bine o limbă străină sau alta. Aici poţi efectua traduceri ale unor fraze simple (din engleză în franceză, germană, spaniolă etc. - 18 variante) sau chiar ale unor situri întregi. Bineînţeles că multe dintre aceste traduceri sunt "aproximative" însă, pentru cei care nu cunosc decât o singură limbă străină de circulaţie internaţională, pot fi foarte utile.

Evaluarea rezultatelor

Dacă până în acest moment ai reuşit să-ţi formezi o idee mai clară despre ce înseamnă a căuta şi a identifica informaţia pe Internet, şi chiar ai găsit ceea ce te interesa, mai este o singură întrebare la care trebuie să răspundem: cum pot să ştiu (sigur) dacă informaţia pe care am găsit-o este una veritabilă şi nu s-a trezit dis-de-dimineaţă vreun geniu preşcolar să-şi încarce fabulaţiile pe Internet?

Aici intervine ceea ce poartă denumirea de evaluarea sau verificarea rezultatelor. Acesta poate fi un procedeu minuţios, însă se adresează în special celor care folosesc informaţie pentru a crea materiale noi. Dacă documentele de inspiraţie nu sunt veritabile, noile creaţii vor fi nişte surse de inducere în eroare a altor mii şi mii de utilizatori!

Aşa că, vrând-nevrând, există mari şanse să dai peste informaţii a căror veridicitate poate fi pusă la îndoială.

Ce este de făcut atunci? Cum poţi să fii sigur că informaţia pe care ai găsit-o într-o anumită pagină este corectă?

Există anumiţi paşi concreţi pe care trebuie să-i faci, însă acest proces de evaluare este în strânsă legătură cu intuiţia şi experienţa utilizării Internetului. Concret, cu cât un utilizator este mai avansat (experimentat), cu atât sunt şansele mai mari de a acces la informaţii şi mai ales de a verifica calitatea acestora.

Totuşi, după cum spuneam şi după cum vei vedea în continuare, există anumite "reguli" de care, dacă vei ţine cont vei avea mari şanse de a nu cădea în capcanele amplasate pe Internet, mai mult sau mai puţin intenţionat.

"Glasul" URL-ului - poate nu vei crede, însă adresa sitului poate să-ţi transmită informaţii elocvente în ce priveşte calitatea informaţii de pe situl respectiv. Nu neapărat paginile personale te induc în eroare, însă eu personal am mai mare încredere în siturile educaţionale, guvernamentale etc. (.edu, .gov, .mil, .org).

Corespondenţa informaţiei - încearcă să eviţi situaţiile în care pe un sit de sport se vorbeşte despre politică, sau pe unul de agricultură se discută despre hard discuri (am întâlnit şi astfel de cazuri)!

Cine publică informaţia? - nu este tot una dacă persoana care publică informaţia este un profesor universitar sau un elev de clasa a V-a. Dacă este posibil să afli cine a publicat informaţia, aceasta te va scuti cu siguranţă de multe bătăi de cap.

Cât de recentă este informaţia? - Dacă situl unde ai găsit informaţia nu a fost actualizat de ani de zile, ar fi bine să-ţi îndrepţi atenţia în alte părţi (atunci când este cazul).

Linkuri către alte surse - Dacă în subsolul paginii găseşti linkuri către alte surse (bibliografie) ce pot fi la rândul lor verificate, cresc considerabil şansele ca informaţiile respective să fie corecte.

Satire, parodii - Unele situri conţin informaţii "distorsionate" inteţionat cu diferite scopuri însă, de obicei, acest lucru este precizat în subsolul paginii de start.

În cazul în care vrei să studiezi mai îndeaproape aceste metode, adresa **www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/Evaluate.html** conţine o listă mai cuprinzătoare şi mai detaliată, fiind un bun pas de început pentru aprofundarea subiectului.

Concluzie

În mod paradoxal, căutarea şi identificarea informaţiilor corecte pe Internet devine un proces din ce în ce mai delicat. În curând (dacă acest lucru nu s-a întâmplat deja), sunt convins că aceasta se va transforma în meserie de sine stătătoare, iar dacă ideea te pasionează acum este momentul oportun să te pui pe treabă! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Mesaje de eroare în Windows

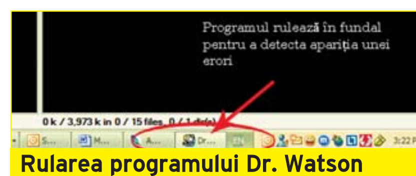
De multe ori, în timpul utilizării calculatorului, nu înţelegem mesajele pe care le primim din partea sistemului de operare. Modul de interacţiune specific - cauză-efect - nu ar trebui să ridice nici o problemă. Dar până la urmă, toţi ne „certăm“ cu calculatoarele

Computerul răspunde la comenzile utilizatorului efectuând doar o interpretare matematică. De multe ori vom înţelege mesajele, dar cu siguranţă vom întâmpina situaţii în care nu vom avea nici cea mai mică idee despre ceea ce vor ele să exprime. Nu toată lumea stăpâneşte tehnica de "substrat", sau mecanismul de funcţionare al PC-urilor. Asimilarea cunoştinţelor de bază pentru operare ne va ajuta în special la recunoaşterea erorilor tipice. Cum procedăm în cazul în care ne confruntăm cu o eroare critică pe care nu o înţelegem?

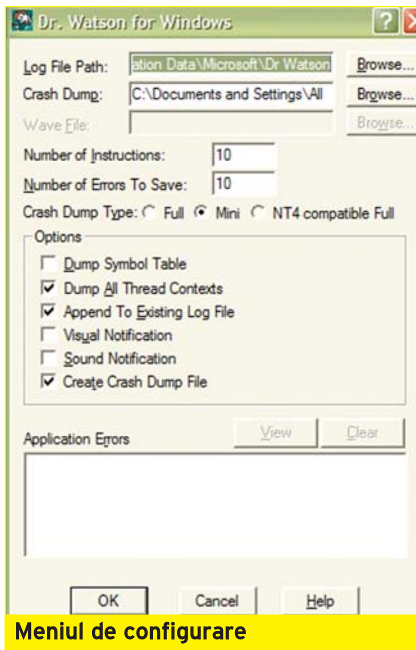
Primul pas - identificarea erorii

Dr. Watson este numele unei aplicaţii incluse în Microsoft Windows care te va ajuta la detectarea, decodarea şi "logarea" erorilor. Lansarea ei are loc din meniul [Start] - [Run] prin tastarea cuvântului "drwatson" sau "drwtsn32". Programul va rula în fundal şi îţi va oferi informaţii adiţionale la detectarea erorilor. În plus, în Windows XP este integrat şi un sistem de raportare a erorilor. Astfel vei putea trimite informaţii despre datele stocate în memorie şi o listă cu programele rulate pentru a fi analizate de specialişti şi pentru a repara problemele la viitoarele patch-uri ale sistemului de operare. Efectuează clic-dreapta pe My Computer şi alege opţiunea [Properties]. Alege caseta [Advanced] şi opţiunea [Error Reporting]. Aici poţi modifica felul în care sunt transmise mesajele care cuprind statisticile sistemului în timpul apariţiei erorilor. A apărut aici problema protejării informaţiilor confidenţiale, pentru că automat pot fi transmise parole sau date importante. Reprezentanţii companiei au declarat că ele vor fi folosite doar din motive tehnice şi vor fi şterse după testare.

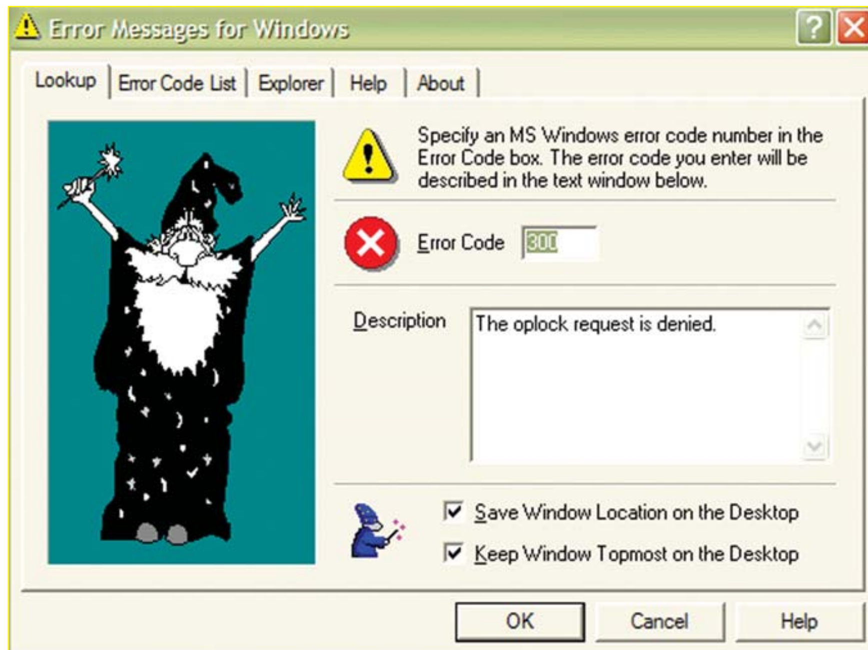
Un alt program util pentru identificarea erorilor este "Error Messages for Windows". El este util în special atunci când primim un mesaj cu eroarea reprezentată printr-un număr. În program introduci numărul primit, şi obţii ca răspuns descrierea respectivei erori. Mesajele de eroare de tipul 0A 87F35E49 nu reprezintă coduri care pot fi



Rularea programului Dr. Watson



Meniul de configurare



Identificarea erorilor

identificate, ele reprezintă doar adresele de memorie la care a apărut eroarea. Ele sunt însoţite de module de program precum SHELLAPI.DLL, fişierul care a generat eroarea propriu-zisă. Există şi coduri de eroare specifice anumitor programe, alături de cele specifice sistemului de operare. Pentru acest caz va trebui să consulţi documentaţia programului respectiv.

Al doilea pas - căutarea soluţiei

Ce face un adevărat specialist şi veteran în folosirea calculatoarelor la întâmpinarea unui mesaj pe care nu îl înţelege? Caută pe Google. Da, Google este prima escală, fiind probabil şi una dintre cele mai utile. Şansa ca unul dintre miliardele de utilizatori ai Internetului să fi postat eroarea pe un forum pentru specialişti este foarte mare. Ce nu găseşti pe Internet în ziua de azi?

Modul în care introduci numele erorii în caseta de căutare este important. Va trebui să introduci doar cuvintele relevante pentru a identifica eroarea respectivă, sau explicaţia erorii obţinută cu ajutorul unui program prezentat mai sus. Va trebui să studiezi în special forumurile pentru a obţine un rezultat satisfăcător.

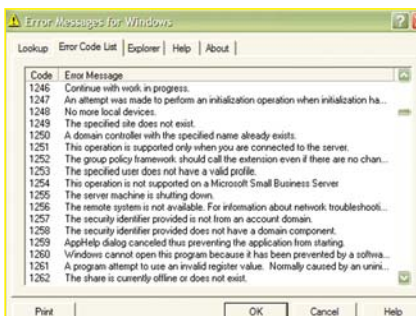
Beta test eficient

Datorită diversităţii modului de lucru din interiorul unui program, dezvoltatorii nu pot acoperi toate situaţiile în care acesta va înceta să mai funcţioneze corect. Există echipe de testare, care încearcă să determine apariţia unor erori fatale. Cu cât este programul mai complex, cu atât este mai dificilă sarcina de înlăturare a erorilor. De exemplu, sistemul de operare Windows XP beta 2 a fost testat de câteva sute de mii de persoane după declaraţiile reprezentanţilor companiei Microsoft, iar programul Microsoft Office a fost testat de zeci de mii. Procesul de dezvoltare al unui program implică parcurgerea mai multor paşi. Fiecare versiune majoră a unui program trece prin "alpha stage", primul pas în care sunt adăugate noile facilităţi. După adăugarea lor, programul intră în "beta stage", etapa în care sunt înlăturate problemele majore, iar în final avansează la "stable stage", versiunea finală. Atenţie la instalarea programelor în "beta stage", pentru că ele sunt predispuse la apariţia erorilor!

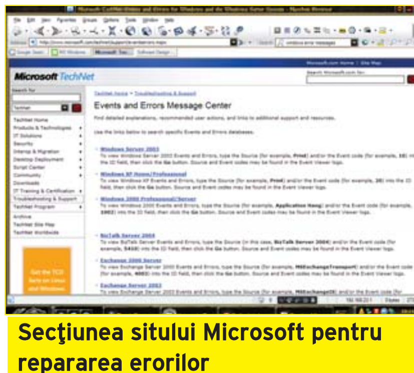
BSOD

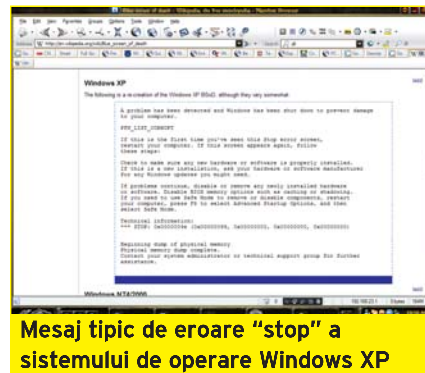
Când în sistemul de operare Microsoft Windows apare o problemă gravă şi este imposibilă rularea în continuare, apare un mesaj de eroare cunoscut sub acronimul BSOD (Blue Screen of Death). Aproape oricine a folosit un PC cu Windows a auzit despre această eroare, dar totuşi, mesajul nu este atât de periculos precum sună!

El este de forma: "Error Message: "A fatal exception XX has occurred at



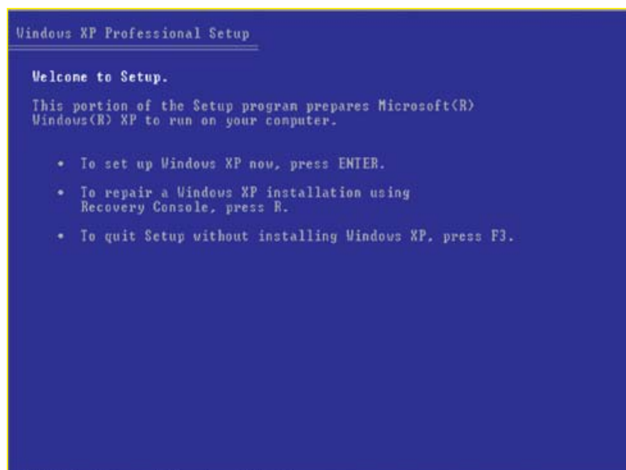
Lista cu erori a programului Error Messages for Windows


Secţiunea sitului Microsoft pentru repararea erorilor


Mesaj tipic de eroare "stop" a sistemului de operare Windows XP



Iniţializarea in Safe Mode

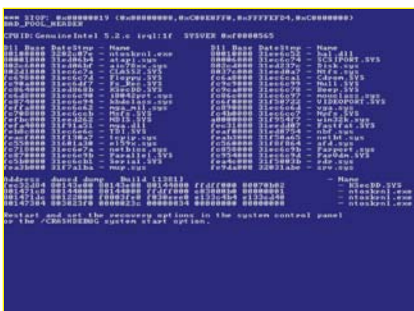


Repararea sistemului din linia de comandă

00447:000020B3" - evident, afişat pe un fundal albastru. Din acest mesaj, "XX" reprezintă un cod de eroare specific procesorului. Tipurile de eroare BSOD au apărut chiar de la lansarea sistemului de operare Windows 3.1. La Windows NT/2000/XP mesajul este de cunoscut şi sub numele de "Stop error", datorită conţinutului mesajului. Principala cauză a acestor mesaje este incompatibilitatea fişierelor DLL (Dynamic Link Library) cu resursele hardware. Sistemul de operare încarcă aceste fişiere în memorie, pentru a fi utilizate de către diverse aplicaţii. Dacă fişierele .dll suferă modificări din cauza instalării anumitor aplicaţii, pot să apară incompatibilităţi la folosirea lor de către alte programe. Din această cauză, cu cât instalezi mai multe programe în sistemul tău, cu atât mai instabil poate deveni acesta.

Erori tipice

Există şi erori care nu reprezintă adevărate catastrofe şi pot fi tratate uşor. O analiză corectă a cauzelor îţi va economisi timp preţios în multe situaţii. De exemplu, dacă înainte de resetare ai instalat un dispozitiv nou, cu driver specific, şansa de apariţie a unei incompatibilităţi este foarte


Mesaj tipic de eroare

mare. În aceste cazuri problemele apar doar după resetarea sistemului de operare. Este bine ca, la orice blocare a sistemului, să presupui ca sursă a problemelor ultimul driver, sau chiar program instalat.

Există 4 metode de rezolvare a problemelor:

1. Iniţializarea sistemului în "Safe Mode". Dacă secvenţa de pornire se blochează înainte de afişarea desktop-ului, va trebui să înlături driverul respectiv din Safe Mode.

2. Iniţializarea în modul "Last Known Good Configuration". Astfel sunt şterse ultimele modificări făcute în regiştrii Windows-ului şi sunt refăcute cele care au fost active la ultima iniţializare corectă.

3. "Sistem Restore" este numele unei unelte care a debutat la lansarea sistemului Windows Me (de atunci a fost mult îmbunătăţită). La intervale regulate, este creată automat o copie de siguranţă a fişierelor importante, care va fi stocată într-o zonă protejată a discului. Metoda este utilă în special în situaţiile în care sistemul nu poate fi iniţializat nici măcar în Safe Mode.

4. Prin "Recovery Console" avem acces la sistem dintr-o linie de comandă. Introdu CD-ul de instalare a sistemului de operare Windows XP şi alege comanda [Repair] pentru a accesa linia de comandă. De aici vei putea înlocui un fişier corupt, unul care lipseşte, sau opri anumite servicii.

Erori de memorie

Erorile de memorie sunt şi ele des întâlnite. Ele pot fi recunoscute prin textul "...has caused an invalid page fault in module …". Cauza lor este tentativa de a accesa o porţiune a memoriei, care este deja folosită de alt program. Mesajul erorii oferă şi o casetă de detalii, dar ele îi vor ajuta doar pe programatori. Există şanse mari ca acest mesaj să nu fie util nici măcar pentru ei! Cea mai bună modalitate de rezolvare a problemei este analiza ultimelor operaţii efectuate de utilizator înaintea apariţiei erorii.

Pentru viitor

Un nou limbaj de programare ne promite un răspuns mult mai inteligent din partea calculatoarelor. El va fi mai precis şi va reflecta mai bine problemele apărute. Limbajul este cunoscut sub denumirea "The New Software Language", este dezvoltat la institutul de cercetare NIST (National Institute of Standards and Technology) şi are specificaţiile ISO 18629 (The International Organization for Standardization).

Cercetătorii din Franţa, Germania, Japonia şi Anglia au implementat aproximativ 300 de concepte, precum "durata" sau "secvenţa" în structura softwareului. Folosind şi inteligenţa artificială, computerul va înţelege sensul cuvintelor şi le va interpreta aproape ca o persoană. De exemplu, va înţelege ordinea operaţiilor definite cu "înainte" şi "după".

Organizaţia ISO a aprobat deja 6 secţiuni ale standardului şi revizuieşte ultimele 3 în prezent. Cât de greu va fi pusă în practică această tehnologie, rămâne de văzut! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Aplicaţii gratuite pentru Internet

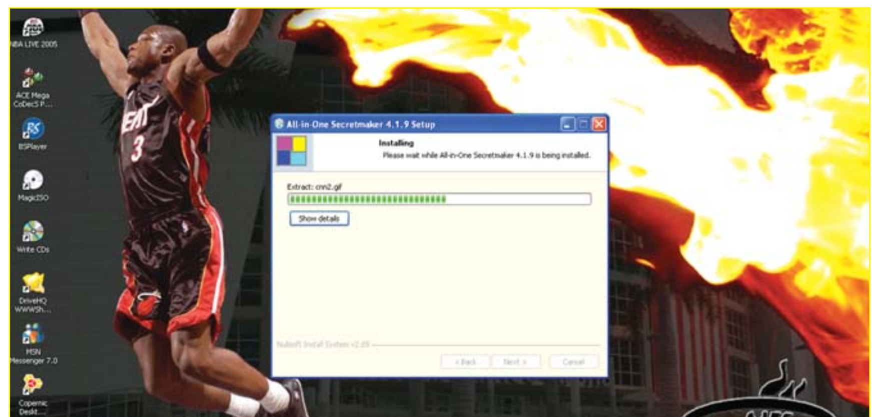
Când mi-am propus iniţial începerea acestui serial de prezentare a unor aplicaţii gratuite pentru Internet, aveam în plan mai ales scoaterea în evidenţă a calităţilor şi facilităţilor oferite de programele pentru care nu trebuie să plăteşti absolut nimic. Multe dintre aceste programe ajung să devină extrem de populare datorită funcţionalităţii lor.

La fel de adevărat este însă şi faptul că unele programe conţin spyware sau adware, iar altele ajung "celebre" cu toate că au buguri severe, doar datorită unor opinii subiective sau neprofesioniste.

De aceea, m-am gândit că e bine să fiu cât mai obiectiv, să prezint atât părţile bune, cât şi cele mai puţin bune, să dau un verdict, iar utilizatorul să poată face alegerea în cunoştinţă de cauză.

Una dintre cele mai mari îngrijorări pe care le avem în ziua de azi ca şi utilizatori ai Windows-ului şi Internetului este legată de spam, adware şi spyware, troieni sau viermi de Internet. Mai mult, ne interesează să navigăm în siguranţă şi să nu fim deranjaţi de casetele şi ferestrele publicitare. Bineînţeles că sunt multe programe care oferă protecţie împotriva dăunătorilor menţionaţi anterior.

Unele dintre aceste programe sunt gratuite, pentru altele trebuie să plăteşti. Unele sunt mai intuitive, altele mai complicate. Şi, în general, cu cât un program este mai complex, cu atât este şi mai greu de folosit. Iar unii utilizatori, mai puţin avansaţi ar prefera cu siguranţă o aplicaţie complexă şi, în acelaşi timp, uşor de configurat şi folosit. Pentru aceşti utilizatori, dar nu numai, în această lună am ales să prezint un program care le va fi cu siguranţă pe plac.







All-in-One SECRETMAKER

Aplicaţia am găsit-o pe situl **www.secretmaker.com**, de unde poţi să o şi descarci, având doar puţin peste 1MB.

Programul este gratuit, însă ca în multe alte cazuri, dacă ai fost mulţumit de facilităţile programului, sunt acceptate donaţii (**www.secretmaker.com/donation/default.html**).

Conform sitului **www.download.com**, All-in One Secretmaker este una dintre cele mai descărcate 20 de aplicaţii. A fost un motiv suficient de întemeiat să verific dacă acest minuscul program poate fi buturuga mică...

La conexiunea de care dispun, descărcarea nu a durat decât 6 secunde, însă chiar şi la o conexiune de 56Kbps nu va trebui să aştepţi mai mult de 3 minute.

Instalarea decurge fără probleme şi nu implică aproape deloc intervenţia utilizatorului.

Partea bună a acestui program e adresabilitatea. Atât începătorii, cât şi utilizatorii avansaţi vor fi mulţumiţi de opţiunile pe care le oferă acest program.

Interfaţa este în aparenţă puţin intuitivă şi cam "necioplită". Tot ce trebuie să faci însă pentru a activa o opţiune este să efectuezi un clic cu mausul pe aceasta.

Implicit se va deschide şi o pagină de ajutor unde, în limba engleză, vei obţine informaţii detaliate despre respectiva opţiune.

La ce este bun programul?

Dacă ai instalat un client de email, problemele legate de emailurile nedorite se vor reduce semnificativ.

De asemenea, programul blochează răspândirea emailurilor infectate cu viruşi, casetele publicitare, banere şi reclame. La acest capitol nu am fost complet mulţumit, deoarece în locul reclamelor şi filmuleţelor programul inserează casete multicolore aproape la fel de deranjante ca şi cele blocate. De aceea, prefer opţiunile de blocare direct din browser.

Programul te păzeşte de adware sau spyware (dar nu curăţă un calculator infectat - pentru aceasta îţi recomand Ad-Aware SE Personal - **www.lavasoftusa.com/software/adaware/**), îţi curăţă regiştrii etc.

Aş putea spune că programul e unul simplu pentru cine îl vrea simplu, şi complex pentru cei care au posibilitatea să se documenteze mai intens şi să-l configureze manual.

Partea "întunecată"

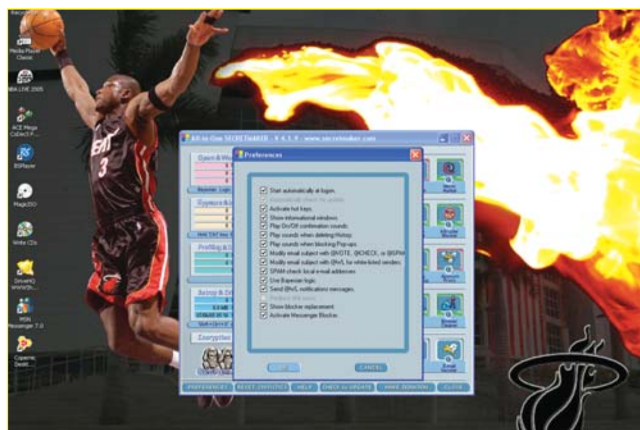
Ca orice altă aplicaţie, şi aceasta are "bubele" ei, mai mult sau mai puţin deranjante. Unii utilizatori au avut de obiectat doar faptul că programul Spyware Doctor detectează ceva dubios în cadrul aplicaţiei All-in-One Secretmaker. Am scanat şi eu calculatorul cu versiunea cea mai recentă şi actualizată cu ultimele definiţii, însă în listă nu mi-a apărut nimic legat de All-in-One Secretmaker, aşa că, mai mult ca sigur, a fost vorba de o confuzie (probabil o aplicaţie cu nume similar).

Dar aceasta nu înseamnă că nu m-am izbit şi de probleme. Una dintre acestea a fost imposibilitatea navigării pe anumite situri cu opţiunea de blocare ("intruder") activată. Chiar dacă am ţinut apăsată tasta [Ctrl], la reîncărcarea paginii am obţinut aceeaşi pagină bicoloră, galben-negru.

Utilizatorii mai puţin avansaţi vor avea de asemenea probleme la luarea deciziilor vis-a-vis de casetele care apar (dacă un program să se instaleze sau nu, dacă să fie operată sau nu o modificare în regiştri etc.).

Totul însă a culminat cu o problemă care m-a determinat să renunţ la acest program, cel puţin până când autorii săi o vor remedia. Şi anume, când am încercat să actua-









lizez programul ([Check for Update] - [5] - [Check Now]), calculatorul s-a resetat, pur şi simplu! Şi asta de fiecare dată!

NOTA ●●●●●○○○○○

DriveHQ WWWShare

DriveHQ WWWShare este un program gratuit - cu anumite limitări, şi vom vedea imediat despre ce este vorba - dedicat partajării pe Internet a diverselor tipuri de fişiere. Poate fi descărcat de la adresa www.efreedown.com/soft_136697.html.

Kitul de instalare are ~6MB, iar după instalare acesta ocupă 14MB. Nu am întâmpinat probleme la instalare, atâta doar că, pentru finalizarea acesteia, este necesară repornirea calculatorului.

De la început am remarcat aspectul elegant şi intuitiv al interfeţei.

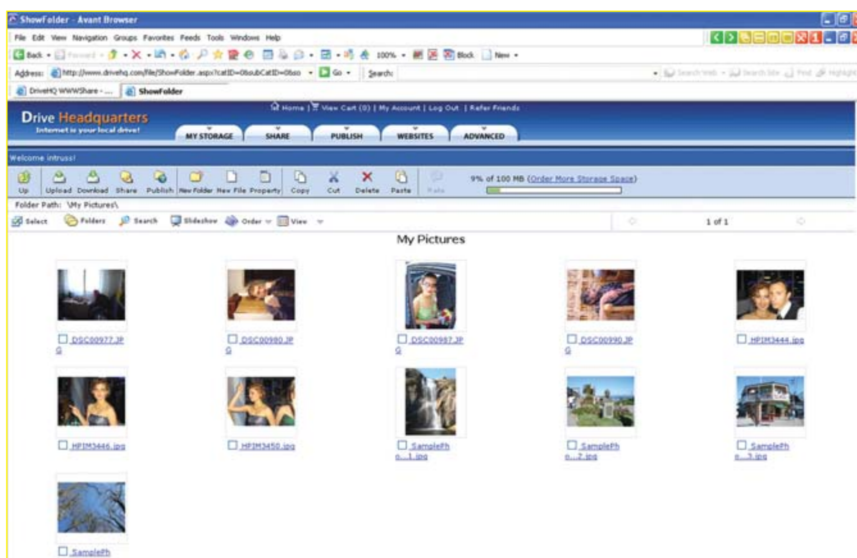
Totul începe prin crearea obligatorie a unui cont, de la meniul [My Account]. Ai de ales între varianta simplă [Sign Up], sau varianta avansată, înregistrarea online. Oricum, procesul nu e supărător deoarece este obligatoriu în astfel de cazuri şi, în orice caz, durează foarte puţin.

După crearea contului am aflat "cât de gratuit" este programul. Poţi să foloseşti toate opţiunile, însă primeşti spaţiu de stocare şi trafic limitat (100MB, respectiv 190MB).

De aici încolo totul devine foarte simplu. De la butonul verde "New Share" poţi să alegi fişierele pe care doreşti să le partajezi, după care programul te va anunţa că respectivele fişiere vor fi încărcate pe serverele DriveHQ. Va trebui să alegi directorul în care vor fi stocate, o parolă de acces şi, bineînţeles persoanele care să aibă acces şi drepturile acestora asupra fişierelor. După ce vei efectua un clic pe butonul "Finish", va urma încărcarea fişierelor pe server. Când acest proces a luat sfârşit, vei primi adresa la care pot fi accesate fişierele.

Programul este util în special pentru fişiere mici, însă dacă doreşti partajarea unor fişiere mai mari, atunci poţi să devii membru plătitor care, pe lângă spaţiul mai mare de stocare şi trafic, îţi va oferi şi alte avantaje, de exemplu publicarea de fişiere. Aceasta înseamnă că oricine poate avea acces la ceea ce oferi, fiind posibilă chiar şi perceperea unei taxe (de exemplu pentru descărcarea unor fotografii sau creaţii personale).

NOTA ●●●●●●●●○○



Copernic Desktop Search

Acest program poate fi descărcat de la adresa www.copernic.com (sau poate fi găsit pe CD-urile revistei din această lună) şi, după cum îi spune şi numele, nu este dedicat în primul rând căutării pe Internet, ci căutării în calculatorul personal.

Programul este foarte mic (sub 3MB, respectiv 7MB instalat) şi nu conţine adware sau spyware. După instalare, urmează procesul de indexare a fişierelor (poţi să alegi care să fie indexate şi care nu), care poate dura între 20 şi 500 de minute, în funcţie de numărul de fişiere şi puterea de procesare a calculatorului. Oricum aceasta se întâmplă o singură dată, după care indexul se actualizează de fiecare dată când ştergi sau adaugi fişiere.

Există două instanţe ale interfeţei. În primul rând este caseta de căutare de pe bara de sarcini, iar apoi interfaţa principală de unde poţi să rafinezi o căutare sau să previzualizezi rezultatele. Căutarea se realizează instantaneu, nefiind nevoie să aştepţi ca în cazul unor utilitare similare.

Oricum, programul nu este nici pe departe perfect, eu personal aştept opţiuni de previzualizare pentru formate populare, PPS de exemplu, precum şi pentru fişiere audio sau video. ■

NOTA ●●●●●●●●○○

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Catastrophe V3

Un joc românesc

Probabil că rostirea numelui Ciprian Stanciu, nu va trezi un interes deosebit decât rudelor şi prietenilor acestuia. Ciprian este un tânăr din oraşul Roman, în vârstă de 18 ani care, la vremea redactării acestui articol se afla în toiul bacalaureatului, astfel încât nu pot decât să-i urez multă baftă şi succes la admiterea la facultate!

Nu întâmplător, însă, am ales această rubrică pentru a vă introduce "personajul", întrucât Ciprian este un mare iubitor al jocurilor. Ei bine, şi eu sunt un iubitor al jocurilor şi, cu toate acestea, nu am apărut niciodată la rubrica MyGame. Diferenţa constă în faptul că Ciprian, pe lângă jucător, mai este şi creator de jocuri.

Cu toate că a avut parte şi de laude şi de critici, în urma discuţiilor purtate, am hotărât să-l las pe el să ne povestească cum e viaţa unui tânăr designer şi dezvoltator de jocuri.

Trebuie să precizez de la început că, din cauza planului strict pe care-l avem pentru CD, vom fi nevoiţi să punem jocul doar pe CD-urile revistei din luna septembrie. Cei care vor să-l încerce, până atunci, sau chiar să afle mai multe despre joc, o pot face vizitând adresa **www.relativeengine.workit.ro**.

"Cariera"

Întrebat de "carieră", Ciprian ne-a declarat: "Fiind un fan "Final Fantasy" (încă de la FF7), am încercat să fac ceva în privinţa asta, şi anume să-l recreez în vreun fel, aşa cum îşi doreşte orice fan. Începând cu ianuarie 2002, am început să învăţ C++ şi OpenGL. Mai întâi am avut proiecte în ferestre Windows, apoi în OpenGL, foarte neîndemânatice dar n-am dat înapoi în nici un caz. Într-un final, am realizat un RPG în genul "Final Fantasy" cu 7 nivele, 5 monştri şi 2 "boşi". Dar engine-ul suporta doar modele exportate din 3DS în M3D (format text) şi exista doar o unitate de texturare, aşa că am început lucrul pentru două şi trei unităţi de texturare, până să-mi dau seama că aveam nevoie de o întreagă rescriere a engine-ului. Astfel a apărut "Relative Engine", ca o revoluţie a engine-urilor scrise de mine până în acel moment.

Unele dintre proiectele anterioare precum "CatastropheV2", "Particle Designer", "Final Dream" pot fi găsite la adresa **http://nehe.gamedev.net** (secţiunea Downloads)".

"Catastrophe V3"

L-am lăsat tot pe Ciprian să-mi povestească despre jocul CatastropheV3: "...CatastropheV3 este al treilea FPS din această serie, de aici şi denumirea *V3. Scris în C++ şi folosind ca librărie grafică OpenGL, la baza acestuia stă "Relative Engine", motorul pe care rulează jocul, scris de mine în totalitate.

Practic, jocul de faţă prezintă capabilităţile engine-ului sub diferite forme: de la formatul .REM ("Relative Engine Model", momentan versiunea 1.1) până la formatul .TRG ("Trigger") al sistemului de scriptare. Prin intermediul editorului se pot converti poligoanele din fişiere .3DS şi .WRL în formatul propriu .REM, pregătite pentru numeroasele avantaje/efecte/sisteme pe care le prezintă engine-ul. De asemenea, structura materialelor bazată pe sistemul atributelor are numeroase avantaje. Cea mai importantă dintre ele este că la implementarea unui efect nou sau a unei proprietăţi noi nu trebuie modificat formatul .REM (datorită numărului variabil de atribute), astfel putând fi asigurată dinainte

compatibilitatea. Câteva implementări mai importante ar fi:

- unităţile de texturare: în CatastropheV3 s-au folosit ca standard 3 unităţi pentru fiecare suprafaţă (dacă placa video nu va suporta acest număr de unităţi, se aplică doar cele valabile); ele pot varia de la 0 la 8, având la mână diferite opţiuni (pot fi observate în editor);

- sistemul de particule este în totalitate scriptat şi este format din 3 funcţii: iniţializare, funcţii executate la resetarea particulei şi rulare; limbajul de scriptare este asemănător cu C++;

- Post-Pixel-Processing: reprezintă un proces de randare executat după restul obiectelor, ce poate genera efecte de tip "motion blur". Este configurat din sistemul de scriptare si poate deveni chiar şi "radial blur";

- vertex shader şi pixel shader (disponibile doar dacă placa suportă GL_ARB_vertex program, respectiv GL_ARB_fragment program).

Proiectul a început cu programarea Editorului (si implicit a engine-ului) în toamna anului 2004, iar din ianuarie 2005 am început să lucrez la joc, acesta necesitând şi alte obiecte/sisteme necesare unui FPS. De terminat, l-am "terminat" în luna mai a acestui an, fiind prezentat ca lucrare de atestat.

Pentru că nu cunoşteam "modelatori" îndemânatici, m-am ajutat pentru dezvoltarea proiectului de modelele şi texturile din Serious Sam, cu toate că, spre exemplu, scena templului a fost exportată sub formă de poligoane, iar retexturarea am realizat-o eu în totalitate. Armele au fost convertite în 3DS, iar apoi în 3D Studio Max am realizat (iarăşi personal) animaţiile ce sunt convertite apoi în fişiere .REM ca bază a modelului şi câteva fişiere ce conţin structura de bază şi animaţiile de bază implicite".

Şi întrebările au continuat...

Laurenţiu Bancu: *Cine şi câţi aţi lucrat la el ?*

Ciprian Stanciu: Am lucrat de unul singur, nu pentru că vreau să "par" independent, ci pentru că nu întâlnisem pe nimeni (până la un moment dat) cu o pasiune similară, iar când am descoperit, persoana respectivă nu părea să-mi împărtăşească ideile, ci mai mult decât atât, critica (fiind comparat cu titanii industriei, aşa cum sunt criticat de foarte multe ori de către oricine altcineva), vroind mai mult să mă imite decât să mă ajute; ulterior, "gravitatea" domeniului l-a determinat să renunţe.

L.B.: *Ce a fost uşor şi ce nu?*

C.S.: Uşor? Nimic nu e uşor, probabil atunci când a funcţionat pentru prima dată randarea unui .REM fără nici o problemă (datorită aranjamentului neconvenţional, toate obiectele sunt puse cap la cap într-o listă imensă, iar index-urile către vertex-uri sunt recalculate). Atunci, da! Iar la terminarea proiectului, când toate obiectele erau pregătite pentru realizarea prezentării, mi s-a părut uşor deoarece simţeam că mai am nevoie de numai două linii şi, într-un final, atâtea luni de muncă îşi vor vedea în sfârşit finalitatea.

Ce nu a fost uşor? Tot. În mod special bug-urile "obţinute" atunci când mediul fizic nu părea atât de realist pe cât vroiam, şi când atributele nu-şi făceau treaba sau mai rămâneau "bucăţi" de memorie haotice din alocările sistemului de scriptare. De asemenea, camera de persoana întâi a fost una foarte buclucaşă; dacă vi se întâmplă vreodată să "cădeţi" din scenă, aceasta va începe să vibreze (probabil din cauza imperfecţiunii calculelor cu zecimale), iar la început când mişcam mausul spre dreapta, arma se ducea în jos sau oriunde, numai acolo unde trebuie nu! :

L.B.: *Ce îţi place, şi ce nu îţi place?*

C.S.: Îmi place că am reuşit prin sistemul atributelor să pot textura un obiect cu până la 8 unităţi; astfel am textura de bază, textura de detaliu, la fel ca în Serious Sam, dar eu am scalat-o (5x) pentru îmbunătăţirea detaliilor, şi am aplicat încă o textură de detaliu, de data aceasta micşorată (0.2x) pentru o variaţie de culoare a unor suprafeţe repetitive, aceasta din final dând culoarea "de atmosferă" a întregii scene.

De asemenea, sistemul de post-procesare care realizează acel "blur" iniţial a fost un artificiu splendid (din punct de vedere al programatorului). Pentru a-l personaliza şi a-i vedea numeroasele variante, puteţi modifica fişierul "Scripts\Triggers\Demo-4.trg". Doar schimbarea valorii "alpha" de la 0,87 la 0,97 veţi obţine un blur mult mai fluid şi mai "confuz" (poate fi activat şi în modulul de joc prin apelarea consolei "~" şi tastarea comenzii "enable blur").

Ştiu că nu există un "crosshair" şi că uneori jucătorul cade prin pământ dar... nu-mi place că nu am reuşit să-l termin sub a doua formă, mass killer "a la" Serious Sam. AI-ul şi mediul fizic sunt încă la început, şi am încercat să le realizez mai mult după propriile idei, dar sunt cele mai avansate versiuni ale seriei şi există mult loc pentru îmbunătăţiri, deoarece în prealabil m-am axat mai mult pe dezvoltarea engine-ului grafic (pentru că asta m-a atras cel mai mult) şi, fiind de unul singur, nu pot să le fac pe toate la un nivel comercial.

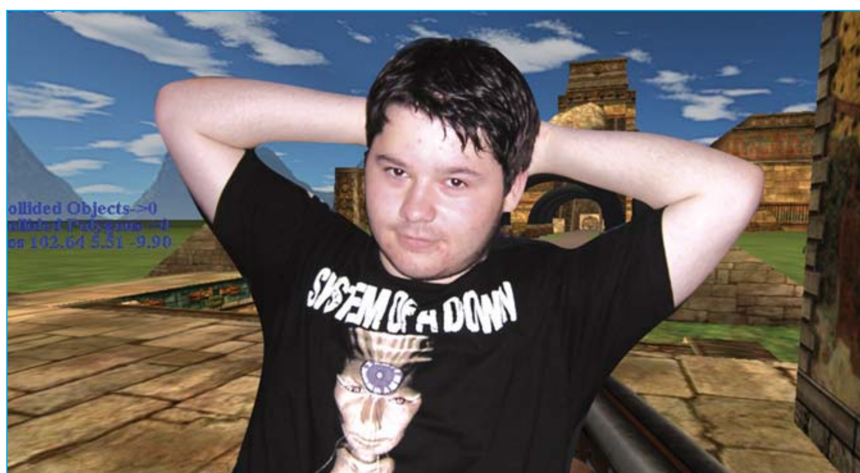
L.B.: *Ce ar fi de îmbunătăţit pe viitor?*

C.S.: Ar fi multe dar... am planuri pentru "Relative Engine 2.0", o rescriere aproape completă a multor elemente ale engine-ului precum: sistemul de randare, REM (v.1.2) cu toate ramurile sale (un nou design şi sistem al atributelor: globale, indexabile), sistemul de particule, sistemul de scriptare şi un modul pentru jocul în reţea.

L.B.: *Ciprian, nu-mi rămâne decât să-ţi mulţumesc, să-ţi doresc mult succes în continuare şi, de ce nu, colaboratori care să te ajute şi să te susţină în ceea ce faci!*

C.S.: Şi eu vă mulţumesc pentru timpul şi atenţia acordată! ■

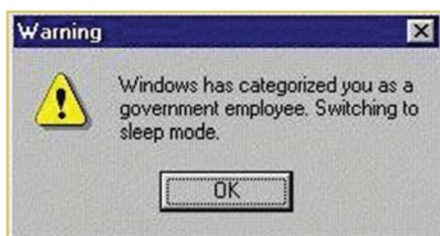
Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Jocul şi autorul lui

...din ciclul "INCREDIBIL de... INTRADUCTIBIL"!

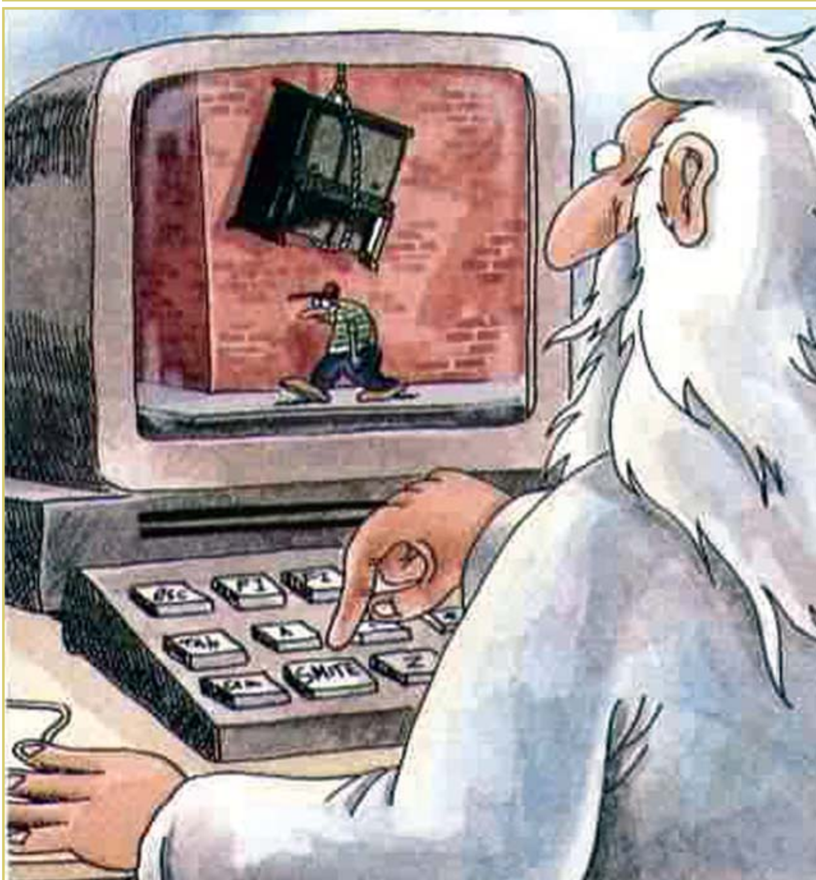








Ce pică de sus, nu-i păcat... (dar poate fi pian!)



Computerul şi femeia

Câteva motive foarte întemeiate pentru care computerul ar trebui să fie de genul feminin...

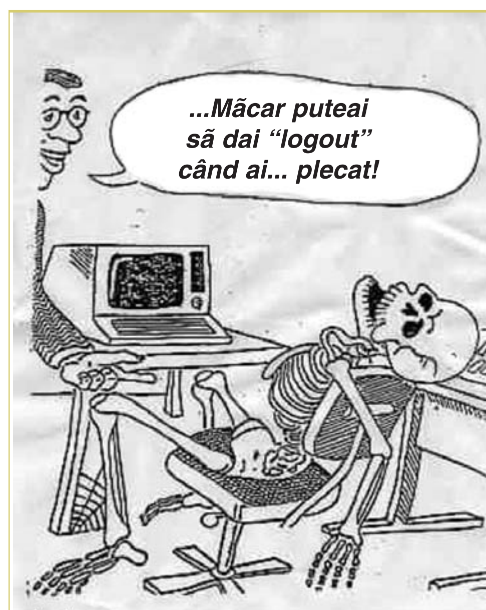
* De îndată ce ai unul, altul şi mai bun apare după colţ.
* Nimeni, în afară de cel care le-a creat, nu le înţelege limbajul.
* Chiar şi cele mai mici greşeli sunt memorate pentru referinţe viitoare.
* Limbajul "nativ" folosit pentru a comunica cu celelalte calculatoare rămâne neinteligibil pentru oricine altcineva.
* Mesajul "bad command or filename" este ceva de genul "Dacă nu ştii de ce sunt suparată pe tine, atunci fii sigur că nici n-o să-ţi spun".
* Imediat ce ţi-ai luat unul, observi că juma' din salariu dispare pe accesorii pentru el.
* Pentru a le face atente trebuie să le porneşti.
* Arată foarte bine, până îl aduci acasă.
* Au o mulţime de date, dar nu ştiu ce să înceapă cu ele.
* O sursă de curent prea puternică le poate dezactiva pentru mai mult timp.
* Un computer poate fi iubit cu adevărat.





STATUL PE INTERNET NE POATE UCIDE

(poziționarea virgulelor este opțională ;-)



GALA ERORILOR în Windows - "Floare-albastră / în fereastră"

Windows 98 Update Wizard
Windows has detected that your computer is more than 12 months old. Windows 98 requires a newer machine to run properly. Please update your configuration.
OK

Dialog box
Sorry, Windows 95 was unable to comply with the "go to hell" command you specified.

Windows FAT
Windows 98 has detected too much FAT already in your system. Please do not upgrade to FAT32 and stay with FAT16.
OK

Closing Windows 95
You are about to exit Windows 95. Do you want to play another game?
OK Cancel

Internal Error
Your windows has been running for 10h 37m 23s. Microsoft does not allow a windows system to run longer than that. That is why your computer will now crash.
OK

Keyboard not plugged
Windows 95 was unable to detect your keyboard. Press F1 to retry or F2 to abort.

Printer Wizard
The new and incredible 32bit intelligent wizard has obtained a solution to your printing problem: do not print.

Random Error
Windows 95 has detected a random error. This error occurs every once in a while. Please wait.

Warning
Windows has categorized you as a government employee. Switching to sleep mode.
OK

MyLINUX

AUGUST

MyLINUX 3 / 2005

Revista utilizatorilor Linux din România

Nr.3/2005/I
ISSN: 1841-2475
69.000 LEI
6,9 LEI NOI



Xandros OCE 3.0.1
Linux pentru începători

Knoppix 3.9
LiveCD distro



Krusader
Kruciatul fişierelor

Gimp
prin exemple

Damn Small Linux
O mini-distribuţie

Instalarea VMWare în Slackware

Fluxbox
Managerul de ferestre mic şi rapid

Comenzi Linux
Partea I

Linux pe Nokia 770 Internet Tablet

Jocuri hotseat



Desktop 3D
Proiectul Looking Glass LiveCD



MyC - Septembrie îți aduce o recolta bogata:



MyCOMPUTER

Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ. Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

ThinkPad recomandă Microsoft® Windows® XP Professional

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY



ÎŢI RECUPEREAZĂ TOATĂ MUNCA ÎN CÂTEVA MINUTE. TE SALVEAZĂ ÎNTR-O SECUNDĂ.

RESCUE AND RECOVERY™. NUMAI PE THINKPAD.

ThinkPad R50e

Portabilitate la un preţ redus

Inovaţii distinctive:

- Rescue & Recovery™
- Access Connections

Caracteristicile sistemului:

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Intel® Pentium® M Processor 735 (1.70 GHz)
  - Intel® PRO Wireless 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB memory / 60 GB fast hard disk drive
- 15" XGA TFT, DVD-RW (Multiburner)
- Modem, Ethernet, Greutate: 2.8 kg
- Garanţie: 1 an

Ofertă specială

1.350 USD fără TVA

ThinkPad R51

Funcţionalitate când eşti în mişcare

Inovaţii distinctive:

- Rescue & Recovery™
- Access Connections
- Active Protection System
- Embedded Security Subsystem

Caracteristicile sistemului:

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Intel® Pentium® M Processor 725 (1.60 GHz)
  - Intel® PRO Wireless 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 256 MB memory / 40 GB fast hard disk drive
- 15" XGA TFT
- DVD/CD-RW (flexible bay)
- Modem, Gigabit Ethernet, Bluetooth, IEEE 1394
- Greutate: 2.8 kg
- Garanţie: 1 an

1.265 USD fără TVA

Notebook-urile ThinkPad cu Intel® Centrino™ Mobile Technology îţi oferă libertate şi flexibilitate de mişcare când lucrezi wireless şi performanţe crescute chiar şi pentru aplicaţiile cele mai dificile. Iar în cazul virusării sau a unei defecţiuni a sistemului, trebuie doar să apeşi butonul albastru de pe orice notebook* ThinkPad şi o întreagă gamă de soluţii îţi sar în ajutor. Se numeşte Rescue and Recovery™ şi te ajută chiar şi atunci când sistemul de operare nu se încarcă. Deci poţi lucra având un sentiment de siguranţă.

Luna aceasta sărbătoreşte împreună cu noi tradiţia calităţii, inovaţiei şi design-ului notebook-ului ThinkPad. Îţi oferim ThinkPad R50e cu unitate de scriere DVD la preţul de 1.350 USD. Este un preţ foarte special - dar şi echipamentul este pe măsură!

Contactaţi chiar acum Partenerii Autorizaţi sau vizitaţi www.thinkpad.com/ro

JUNIOR GROUP	C&D INDUSTRIES	INTELCAD	SOFA SOFT	NESS ROMANIA	TEHNOBIT	GECOM	EMAG INTERNATIONAL
Constanţa	Bucureşti	Bucureşti	Timişoara	Iaşi	Bucureşti	Alba Iulia	Bucureşti
0241.698.832	021.321.25.71/72	021.209.47.25	0256.288.048	0232.210.423	021.316.33.97	0258.818.939	021.207.91.25

ThinkPad este un produs Lenovo.

ThinkPad®